


creativefuturegames.es DICIEMBRE 2017 N 67

# CREATIVE FUTURE GAMES

PREVIEW

FAR CRY 5

CONOCE AL PROYECTO DE LA PUERTA DEL EDÉN

ANALISIS

TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA

LA CREACIÓN DE UN NUEVO ANILLO

## ASSASSIN'S CREED ORIGINS

UN EGIPTO DIGNO DE SENTIRLO, DE VIVIRLO, DE RECORRER HASTA SU ÚLTIMO RINCÓN

• L.A. NOIRE • COD WWII • FIFA 18 • F1 2017 • THE EVIL WITHIN 2 •

# EDITORIAL

#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN









DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANTONIO FERNANADEZ

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO MARTINEZ


CREATIVE FUTURE GAMES

Nº67

DICIEMBRE 2017

**ESTAMOS DE ANIVERSARIO.** Parece que fue ayer el primer día que empezamos con teclado y ratón a redactar el primer artículo que daría vida a esta revista de videojuegos. Para que fue ayer cuando vimos la llegada de la segunda portátil de Sony, o el cambio de los mandos tradicionales con la aparición de la Wii, grandes lanzamientos que han marcado un antes y un después, la gran aparición de las remasterizaciones, las nuevas consolas de sobremesa de las grandes compañías como Microsoft o Sony, y ahora por último la última gran novedad de Nintendo, Nintendo Switch.. am y sin olvidar la fuerte aparición de la Realidad Virtual.

Han sido muchos cambios en estos últimos ocho años en los que os hemos intentado traer todo lo posible para que siempre estéis a la última e informados, y estamos tan contentos de continuar que os hemos preparado un gran gran sorteo con más de 25 productos distintos para sortear, y es muy fácil participar, así que sin más, deciros que os animéis a particiar http://creativefuturegames.es/homepage-sorteos

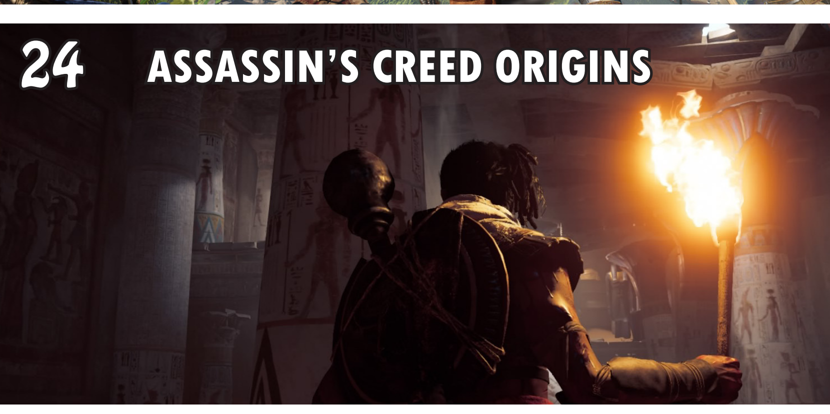
Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com
















# PREVIEWS



# ANALISIS





# FARCRY5

## NOS MUDAMOS A MONTANA

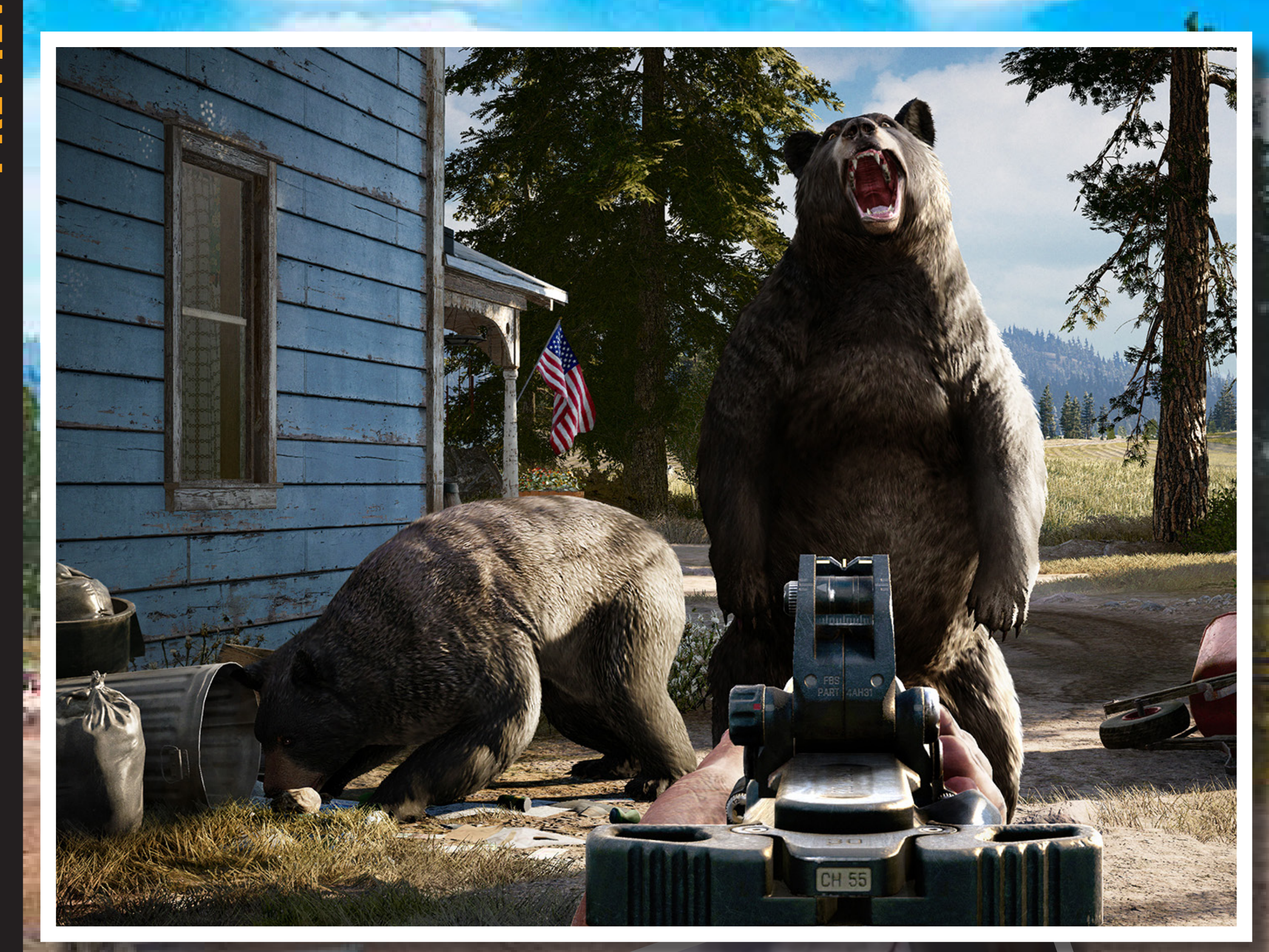
**Una gran IP que se ha hecho hueco en el mercado para siempre dejarnos con ganas de esperar la siguiente entrega, así que vamos a ver que nos traer con esta quinta entrega de Far Cry**

Nos mudaremos al condado de Hope, ubicado en la idílica Montana, hogar de la secta fanática del Juicio Final conocida como el Proyecto de la Puerta del Edén, que está amenazando la libertad de la comunidad. Tendremos que plantar cara al líder de la secta, Joseph Seed, y a sus Heraldos iniciando la resistencia que librarán a esta comunidad asediada.

Veremos un mundo expansivo que pondrá a prueba nuestros límites y creatividad para enfrentarnos al enemigo más despiadado y cruel que haya conocido Far Cry. La lucha será salvaje y cada vez más caótica, pero mientras no perdamos el ingenio, los residentes del condado de Hope pueden estar seguros.











Tendremos un juego de mundo abierto donde poder jugar en modo cooperativo si así lo deseamos teniendo a nuestra disposición desde pistoleros a sueldo hasta animales salvajes, además del arsenal más peligroso a este lado del Misisipi. Pero deberemos tener cuidado porque la IA dinámica de Far Cry 5 hace un seguimiento del efecto que estás teniendo en el juego y, en consecuencia, modifica la estrategia de los enemigos contra nosotros.

Es la primera vez en la saga que podremos jugar el modo historia completo en compañía. Nada más terminar el tutorial, el juego completo se podrá jugar en modo cooperativo online. Toda la experiencia conseguida y los objetos del inventario, excluyendo los objetos relacionados en misiones secundarias, se guardarán una vez concluya cada sesión cooperativa. Mientras explore Montana, cada jugador podrá ver también y conservar los recursos que haya conseguido. Sin embargo, el jugador anfitrión será el único que mantendrá los progresos de la historia. Si se nos queda corto lo de llevar un compañero, podemos seguir reclutando pistoleros a sueldo y animales salvajes, sin olvidar que se pueden tener hasta dos compañeros y que uno de ellos puede ser otro jugador, que se una a tu grupo.

>>






PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

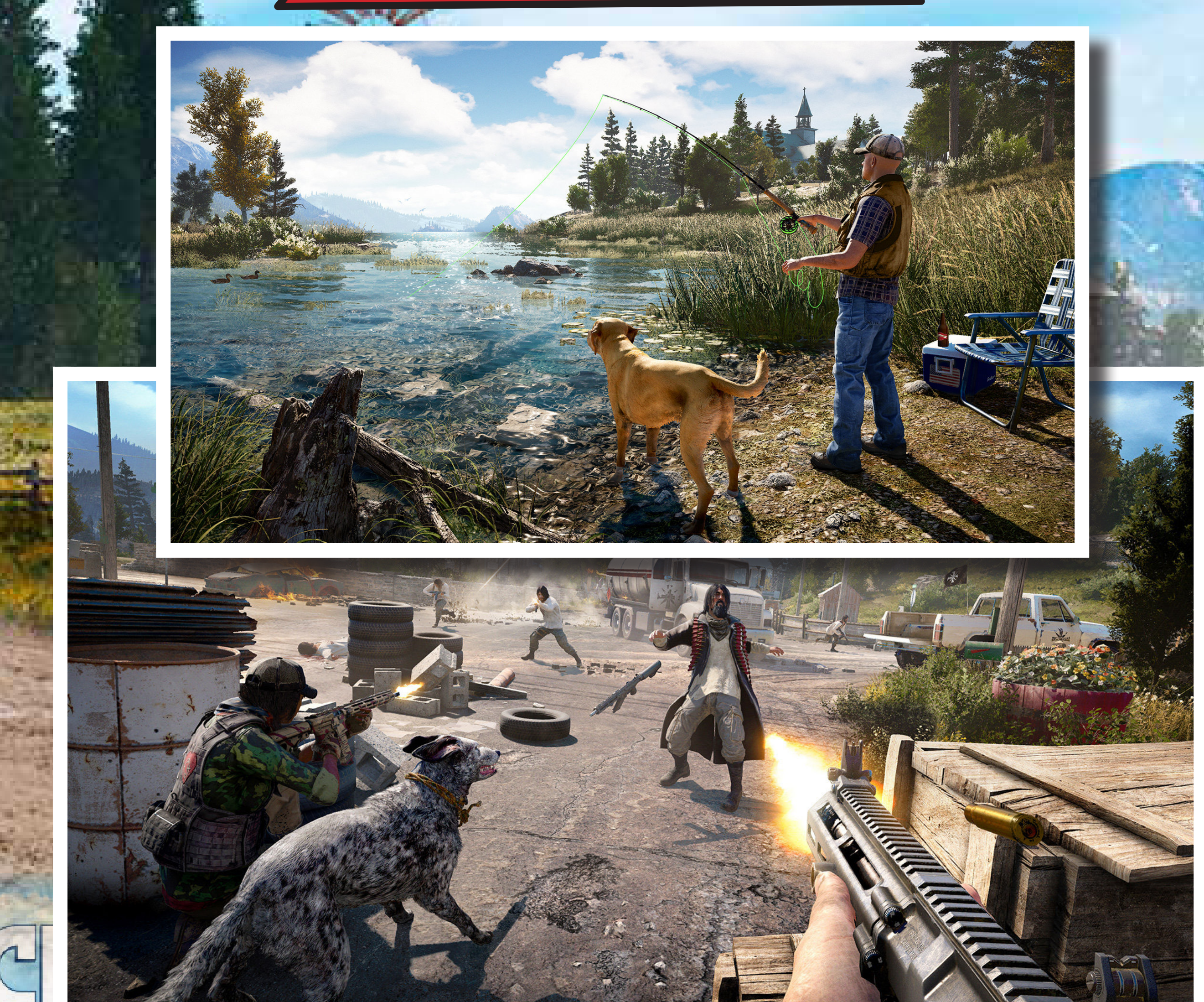
GENERO: ACCION

REALIZADO POR CRISTINA USERO

Si el juego mantiene los gráficos que nos ha mostrado en los tráiler con esos espectaculares paisajes y personajes vamos a estar ante uno de los mejores juegos vistos hasta la fecha. Entornos abiertos donde predominarán los bosques, las granjas con sus tractores, los lagos y por supuesto el entorno salvaje, un gran entorno para pasar unas placidas vacaciones, pero no olvidéis llevaros vuestra arma favorita porque la vais a necesitar.

Far Cry 5 estará disponible el 27 de febrero de 2018 para PlayStation 4, Xbox One y PC.







# UN JUEGO BASADO EN HECHO REALES

## Traslademónos al siglo XV al 1403 en el corazón de Europa, a la región de Bohemia, a una época llena de intrigas y sangrientas peleas

Cambio de tercio Kingdom Come: Deliverance es un RPG de aventuras en un mundo abierto que nos sumergirá en una aventura épica, donde tendremos libertad de elección. Ambientado en el medieval Sacro Imperio Romano, Kingdom Come: Deliverance cuenta con personajes históricos auténticos, elementos temáticos y conflictos bélicos. El Rey está muerto y su hijo mayor Wenceslao IV se ha convertido en el nuevo Rey de Bohemia. Segismundo, el enfurecido medio hermano de Wenceslao, le encarcela e invade el país con su poderoso ejército. Desafortunadamente, en medio de este caos, tu personaje Henry sufre las consecuencias. El ejército mercenario destruye tu hogar y acaba con tu familia, eres el único superviviente de este baño sangriento y aquí es donde comienza tu camino hacia la redención. Disfruta de la detallada reconstrucción del paisaje del siglo XV. Utiliza las armas que usaban los caballeros y toma parte en históricas batallas épicas que suceden en la Europa Central y los asedios de castillos.



>>










Venga la muerte de tus padres mientras luchas contra las fuerzas invasoras, superas variadas cruzadas y tomas decisiones influyentes. Explora majestuosos castillos, frondosos bosques, prósperos pueblos y un sinfín de entornos medievales. Participa en asedios de castillos así como en grandes batallas históricas. El juego se basa en una historia real, una historia de reyes, súbditos, un reino, asedios a castillos y sangrientas batallas. Como humilde hijo de un herrero comenzaremos para comenzar una aventura épica a través del reconstruido paisaje de la histórica región de la Bohemia medieval. Dispondremos de un mundo lleno de opciones donde deberemos usar nuestra reputación y carisma para investigar crímenes e influenciar a los habitantes de la región. Nosotros decidiremos si ser benevolentes o malvados, utilizar armas o nuestra carisma para evitar conflictos, pero eso sí, tendremos que afrontar las consecuencias ya que hay múltiples forma de resolver las misiones.. También dispondremos de libertad para llevar la historia como queramos, no habrá un camino recto para completarla, y además nuestras acciones influirán en las reacciones de la gente. Todo esto se acrecienta con un sistema de combate inversivo, creado con expertos en las artes marciales del siglo XV. Elige tus armas y ejecuta docenas de combos únicos en batallas.

>>



# PARTICIPA EN LA HISTORIA MEDIEVAL DEL SIGLO XV

**KINGDOM COME: DELIVERANCE**

**PLATAFORMAS:** PS4, XBO, PC

**GENERO:** ACCIÓN

REALIZADO POR BIBI RUIZ

Habrá que tener cuidado con nuestros actos porque el mundo nos vigilará, los personajes no jugables informarán de nuestros crímenes a las autoridades, los crímenes cometidos afectarán a la economía y el comportamiento de los NPC. Tu reputación es esencial: tu comportamiento atraerá a los habitantes. Si eres inmisericorde, los personajes peligrosos se pondrán de tu lado. Hacer aliados no será fácil, debes centrarte en las conversaciones que tengas con otros personajes, escoger las respuestas adecuadas y mantener buenas relaciones. Si crees que es tu juego y queréis ir reservándolo, hay una Edición Especial, el cual incluirá el contenido digital de juego "Treasures of the Past" (Tesoros del pasado), que desbloqueará nuevos mapas del tesoro y una armadura de juego para Henry. Esta edición incluirá los contenidos de la edición Especial junto a los siguientes elementos exclusivos adicionales: La Caja SteelBook® oficial de Kingdom Come: Deliverance, mapa de tela de 30x30cm de la Bohemia medieval con los paisajes extraídos de Kingdom Come: Deliverance, una figura en polirresina de 15cm de Henry, pintada en color plateado con un acabado envejecido, CD con una selección de la banda sonora oficial de Kingdom Come: Deliverance, y Libro de arte de tapa dura de 32 páginas. El precio será 79,99 € para consolas y de 69,99 para PC, y estará disponible el 13 de febrero del próximo año.

# DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH HACKER'S MEMORY




## EL NUEVO CAPÍTULO DE DIGIMON YA TIENE FECHA DE SALIDA

Reina el caos tras la caída del muro que separaba las dimensiones real y digital. Los Digimon están en el mundo real y el grupo de hackers Hudie parece estar al tanto de la situación caótica que se vive. ¿Cómo es posible que lo sepan? ¿Acaso están involucrados? Es ahí donde entran Yuuko Kamishiro y Kyoko Kuremi. Yuuko es la hija de Satoru Kamishiro, antiguo presidente de Kamishiro Enterprises en EDEN, quien supuestamente se ha suicidado. Sospecha que su guardián, Rie Kishibeas, está relacionado con la muerte de su padre y con los acontecimientos que se están viviendo en el mundo. Decidió unirse al grupo Hudie para investigar a los hackers fugitivos. Kyoko es igual de misteriosa, una detective privada que está especializada en casos cibernéticos y que parece que llega siempre antes que el personaje protagonista al lugar de los hechos. Curioso, cuanto menos...



| | |
|---|---|
| DIGIMON STORY: CYBER SLEUTH - HACKER'S MEMORY | PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC |
| | GENERO: ACCION |

REALIZADO POR ANTONIO FERNANDEZ

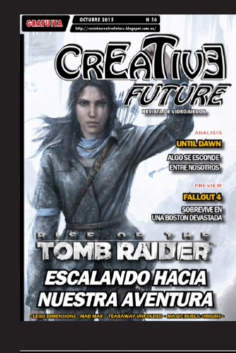
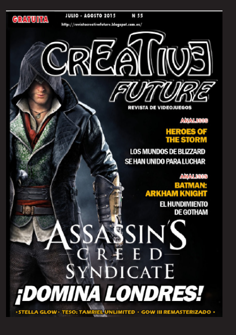
Para ayudar a verter luz sobre estos extraños acontecimientos, se podrán recoger «recuerdos de hacker» tanto en la historia principal como en las misiones secundarias. Estos recuerdos están repletos de datos y de información, y serán muy útiles para obtener recompensas y desvelar los secretos de diferentes personajes.

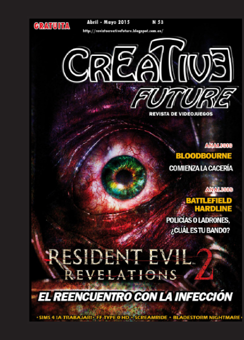
DIGIMON STORY: CYBER SLEUTH - HACKER'S MEMORY saldrá el día 19 de enero de 2018. El juego estará disponible para PlayStation®4 (en formato físico y digital) y para PlayStation Vita (solo en formato digital).



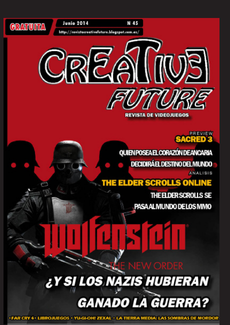


# Más de 60 números publicados







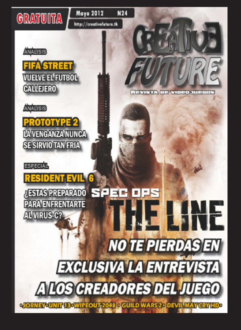






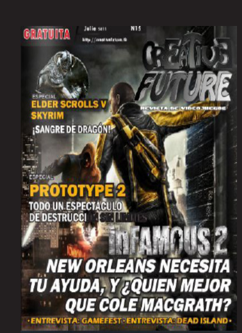
























# CONOCE DONDE SE ORIGINÓ TODO

**Un Egipto digno de sentirlo, de vivirlo, de recorrer hasta su último rincón con este nuevo juego que nada tiene que ver con lo visto en la saga, Assassin's Creed Origins marca un antes y un después**

La acción se desarrolla en el año 49 a.C. en el Antiguo Egipto, un mundo de 3000 años de historia, en un momento crucial no solo de la historia de Egipto, sino también de la historia de la humanidad. Egipto se encuentra en el punto álgido de su grandeza, pero al mismo tiempo en el comienzo de su decadencia. El país se tambalea, está dividido y desfigurado por las luchas internas por el poder que auguran un futuro incierto para el reino. La línea de los faraones pronto llegará a su fin, los Dioses Antiguos morirán y el estilo de vida egipcio cambiará para siempre, nacerá la Hermandad de Asesinos y nosotros veremos llegar todo desde los ojos de Bayek.

Curiosamente lo más flojito sea la historia, no queriendo decir esto que sea mala ni mal contada pero son tan buenos los otros apartados que alguno tenía que quedarse por debajo. Y la duración supera a todas las anteriores rozando la treintena de horas.

Los entornos que nos encontraremos serán variados aunque no salgamos de Egipto, ya que visitaremos oasis en medio del desierto, las tumbas de Giza, el mar y muchos más. El apartado grafico en la saga siempre ha sido bueno, y este juego sigue con la línea, mejorando al anterior, representando todos los entornos de manera única.

Otro detalle es que ahora si vale la pena explorar todo y recoger todo lo que encontremos. Con un solo toque de botón haremos un barrido que nos dirá que objeto podemos saquear para con ello sacar dinero o crear nuestro propio equipo. Pasaremos mucho rato saqueando todo y enemigos que además esta implementado de una forma sencilla y muy eficaz con lo que no perderemos tiempo y nos apetecerá seguir saqueando por todos lados. Los enemigos tendrán su nivel por lo que os aviso que si os sacan más de dos niveles mejor volver después. Está bien pensado porque podremos acceder a donde queramos y buscar lo que sea, siguiendo la historia a nuestros ritmo y como nos apetezca pero la restricción la marcan los niveles de los enemigos que si miramos el nivel de las misiones ya sabremos que nos vamos a encontrar.

El género de juego ya no es el mismo. No estamos aunque un juego de exploración y acción, ahora se le suma un toque rolero porque nuestro protagonista irá subiendo de nivel con cada cosa que hagamos. Esto es interesante porque dispondremos de un completo árbol de habilidades desglosado en tres grandes ramas para mejorar el personaje a nuestro gusto y en el orden que más nos interese.



>>

Las armas serán muchas, y en este juego más que nunca serán muy importantes porque ahora nuestro personaje depende más de ellas. Tendremos de distintos tipos y podemos comprarlas, crearlas o robarlas. Además contamos con un sistema de caza que será necesario para mejorar el equipo y cumplir algunas de las misiones que se nos proponen. Con todo esto han conseguido que una vez cojas el mando acabes totalmente enganchado al juego a los diez minutos, queriendo siempre hacer una misión más, o llegar a un nuevo punto del mapa.

El sistema de combate es mejor, mucho más adictivo y han cambiado hasta los botones que usamos. Ya nada será lo mismo. Al minuto de comenzar pararemos el juego y cogeremos la caja para ver la portada y asegurarnos de que estamos jugando a un Assassin's Creed porque no os lo creeréis. El juego cambia en todo, y el sistema de combate más que nada. Los combates son más interesantes, los enemigos no nos dejarán respirar luego tendremos que movernos mucho o correr para escondernos y el nivel de estos hará que la dificultad nunca se quede por debajo de lo deseado.

Se acabaron los grandes pateos a los mapas en búsqueda de cosas. En el mapa, iremos viendo las misiones y objetos que tenemos que buscar o realizar, pero no hará falta que recorramos una zona para encontrar el punto exacto, ahora tenemos una amiga que lo hará por nosotros, un águila. El águila sirve para explorar, para buscar y finalmente para marcar puntos, de manera que no daremos vueltas ni tardaremos tanto en llegar a los sitios porque este amiguito hará ese trabajo desde el cielo. Realmente ha sido una mejora muy buena porque nos podemos centrar más en el sigilo por ejemplo cuando estemos en zonas despejadas, ya que con el águila iremos buscando y marcando enemigos además del mejor camino para llegar hasta nuestro objetivo.

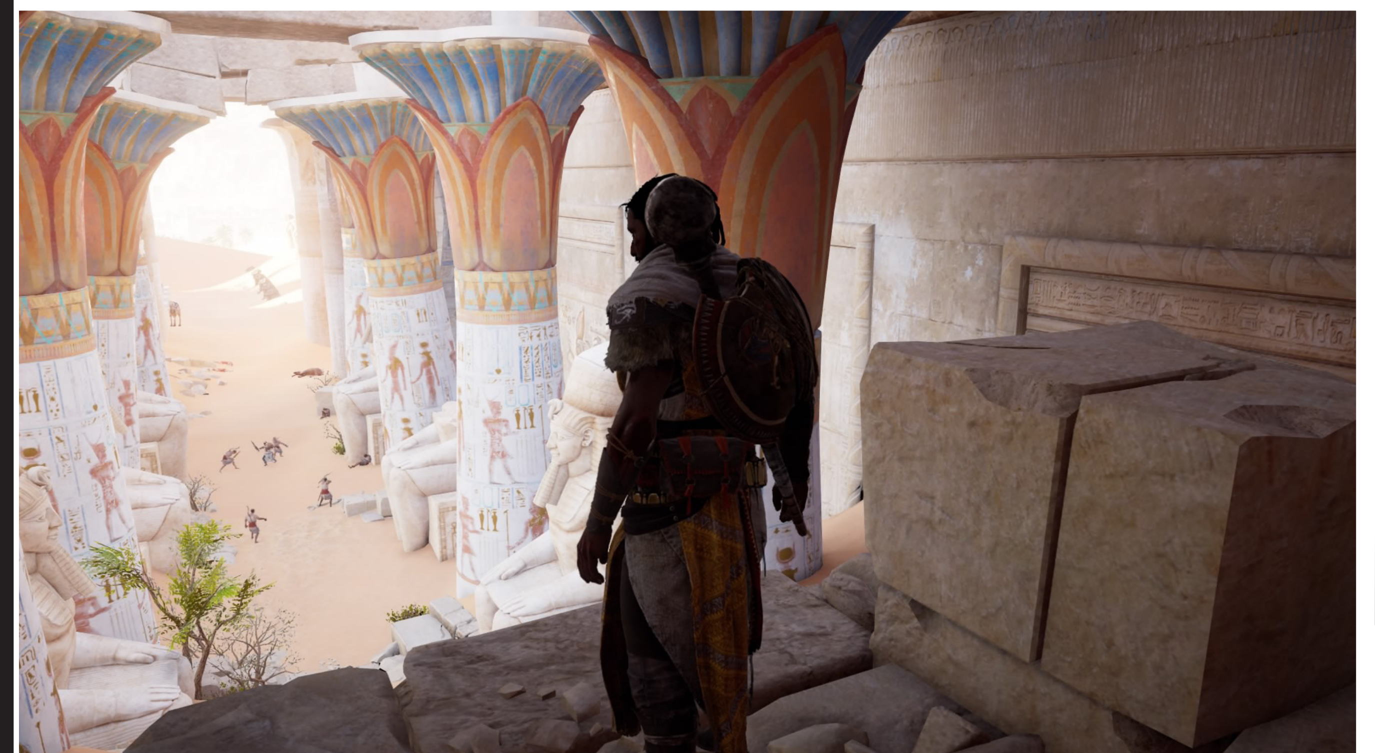



## UN JUEGO ESPECTACULAR



Encima dispondremos de monturas por todos lados, está muy chulo darte una carrera en camello por antiguas tierras de Egipto. Y por si fuera poco, cuenta con una gran novedad. Si tenemos marcado un objetivo cuando nos montemos en alguna montura, podremos decir que nos lleve sin tener que hacer nada nosotros ¿Qué os parece? Con estas grandes facilidades será difícil decir que no a hacer cualquier tipo de misión aunque haya que recorrer el mapa de punta a punta.

Respecto a la forma de mostrar el mapa también nos encontraremos con un notable cambio. Estamos acostumbrado en la saga a ver un minimapa siempre con nosotros en la pantalla de manera que muchas veces no necesitamos entrar en el mapa completo para ver que tenemos alrededor. Esto se muestra de manera distinta en Assassin's Creed Origins. Al igual que veíamos en otros juegos del género el mapa será una barra que irá cambiando de color además de ir orientándose con nuestra posición en el mapa de manera que nos irá guiando donde esta cada punto sin tener que quitarnos visibilidad en la pantalla. Es posible que este cambio no le guste a mucho pero ciertamente se gana espacio en pantalla.







GENERO: ACCIÓN - ROL | PLATAFORMA: PS4, XB1, PC

DISTRIBUIDORA: UBISOFT | DESARROLLADORA: UBISOFT




REALIZADO POR BIBI RUIZ

Hablemos del Seasson Pass porque sabemos que lo tiene. Con este aumentaremos las horas de juego y contiene dos expansiones de la historia del juego que se lanzarán en enero y marzo de 2018, así como un par de packs ornamentales, 500 créditos Hélix y una exclusiva arma inusual llamada Hoja de la Calamidad. Se puede adquirir por separado del juego pero viene en la edición Gold Edition de Assassin's Creed Origins.

Si os habéis quedado con ganas de profundizar aún más en la historia de Bayek teneis la ocasión de explorar su pasado con Assassin's Creed Origins – Desert Oath, una precuela ambientada en el año 70 a.C., años antes de los acontecimientos del juego. La novela sigue a un Bayek adolescente dejando su Siwa natal en busca de su padre desaparecido, que ha abandonado la aldea de forma repentina y sin explicación alguna.

# CONCLUSIÓN

Assassin's Creed Origins rompe todas las reglas establecidas en la saga para traer un juego rolero con infinidad de mejoras jugables. Un sistema de combate muy bueno, unos gráficos espectaculares, arboles de habilidades, subida de niveles para nuestro personaje y muchas cosas más. Todo esto hace que ACO será posiblemente uno de los mejores juegos que nos encontraremos este año.






# LA CREACIÓN DE UN NUEVO ANILLO...

**la épica secuela de La Tierra Media: Sombras de Mordor regresa con la sorprendente mecánica que tanto gustó y nuevos añadidos que hace a Tierra Media Sombras de Guerra un firme candidato a mejor juego del año**

Esta secuela continua la historia original de La Tierra Media: Sombras de Mordor donde está terminó por lo que será un spoiler para los que no hayan jugado al anterior juego pero hay que decir que no será necesario haber jugado al anterior (aunque si altamente recomendable) para disfrutar de este magnífico título que nos acerca el legado de Tolkien. Volveremos a ver a Talion y Celebrimbor, conocido como el Señor de la Luz, que deben forjar un nuevo Anillo de Poder y combatir a los más temibles enemigos, incluidos Sauron y sus Nazgûl, en una batalla monumental por la Tierra Media donde estarán presenten otros personajes conocidos de los libros.

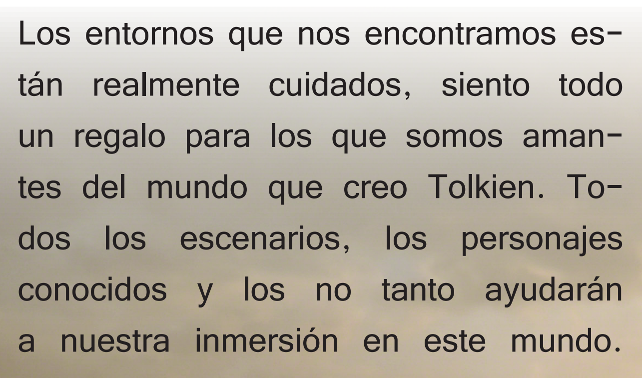
El juego es muy largo, más aun que la primera parte, y aunque se diga que las segundas partes nunca son buenas... no se ajusta a este juego ni de lejos, el juego es muy bueno, con un gran guion, unos gráficos currados, y muchos personajes con grandes historias por detrás. Nos sentiremos mucho jugando al primer juego, o más bien como la continuación esperada pero es fácil darse cuenta de que ha evolucionado en el camino correcto, llevando a La Tierra Media al lugar donde se merece.

Cuenta con muchas misiones, tantas que perderemos la nostalgia del tiempo. Las misiones segundarias no tienen nada nuevo en el género pero son entretenidas, no nos aburriremos con ellas. Tendremos de todo, misiones principales, búsqueda de objetos, nos iremos a por todos los enemigos que nos puedan soltar algo de equipo para ser más duros en el combate, y os será necesario porque lucharemos mucho, en cada esquina, en cada tejado, en cada calle, en todas partes habrá enemigos y todos con ansia de acabar con nosotros y subir un escalón. Además dispone de un gran sistema de exploración, muy amplio, donde cada rincón será explorable. Este juego es mucho más grande que su predecesor.



La jugabilidad es muy buena mejorando la línea del anterior juego, contando con una mezcla de muchos con un gran toque suyo, el sistema Némesis, que está llega con una gran novedad, y esta no es otra, que no solo los enemigos harán uso de él, nosotros también lo usaremos con los aliados que iremos reclutando. Por si no sabes lo que es este género te puedo decir que es una sistema de escala de poderes donde los enemigos los soldados irán subiendo puesto de rango según mueran los superiores e irán consiguiendo poder cuando nos matan a nosotros, siendo cada vez más duros de matar y lo peor de todo es que se acuerdan de que nos han matado y nos picarán para debilitarnos y matarnos de nuevo. Lo bueno ahora es que también lo usaremos a nuestro favor llegando a tener todo un ejército bien formado, bien equilibrado a nuestro mando. Para poder reclutar soldados tendremos que luchar contra ellos y debilitarnos, de esa manera se unirán a nuestras filas, pero no nos dejarán dominar a enemigos superiores en nivel a nosotros, una pena...

La sensación al jugar será satisfactoria. El protagonista se mueve con mucha soltura, usando una mezcla de sigilo y combate directo. En el combate directo, dará igual si usamos nuestras armas a distancia o cuerpo a cuerpo, el personaje responde muy bien y tenemos medios suficientes para salir airosos en cualquier situación pero no por ello os confiéis porque siempre hay algún enemigo queriendo ganarse su trofeo y subir puesto en el sistema Némesis.



Los entornos que nos encontramos están realmente cuidados, siento todo un regalo para los que somos amantes del mundo que creo Tolkien. Todos los escenarios, los personajes conocidos y los no tanto ayudarán a nuestra inmersión en este mundo.





Los orcos estarán divididos en diferentes culturas, por lo que no esperéis el típico copia y pega de enemigos sin vida ni personalidad. Habrá muchos que serán clones, es normal viendo la barbaridad de enemigos que nos podremos encontrar pero por lo menos se han preocupados en tener muchas variantes, y además los enemigos que serán enemigos que luchan en el sistema Némesis, por lo que quieren nuestra cabeza para subir puestos respecto a sus rivales directos.

Si quieres ediciones especiales, hay una interesante en la cadena de tiendas GAME, La Tierra Media: Sombras de Guerra Edición Gold, con la que además del juego original en caja metálica nos encontraremos expansión Némesis La Tribu de la Muerte, expansión Némesis La Tribu de los Forajidos, expansión de historia La Espada de Galadriel, expansión de historia La Desolación de Mordor, un cofre de oro, contenido adicional Forja tu Ejército (Cuatro campeones Orco Legendarios y Épica Espada de Dominio) además de una camiseta cuyo dibujo brilla en la oscuridad.





# CUENTA CON EL SISTEMA NÉMESIS 2.0

El juego no acaba aquí, ni mucho menos, esto que hemos contado es el comienzo, vosotros deberéis descubrir todo lo que el juego ofrece pero además, más allá de todo esto, el juego cuenta con contenido adicional. Una forma de tenerlo todo será con el famoso pase de expansión el cual incluye los packs Tribu de la Muerte, la Tribu de los Forajidos, La Espada de Galadriel, y Expansión La Desolación de Mordor. Todo esto podrán ser comprados por separado, aumentando cada uno el contenido que el juego base ofrece. Con Tribu de la Muerte nos encontramos la truculenta tribu del sacrificio que ofrece nuevas misiones, orcos épicos y legendarios, una nueva fortaleza que incluye la sala del trono del señor, monumentos y puestos de avanzada y nuevos elementos legendarios; disponible desde noviembre de 2017. En Tribu de los Forajidos , la orgullosa tribu de los malhechores surge dentro de Mordor con nuevas misiones, orcos épicos y legendarios, enfrentamientos tribales e intensas batallas, otra fortaleza y más equipo legendario; disponible desde diciembre de 2017. En La Espada de Galadriel podremos jugar como Eltariel, un asesino de élite conocido como La Espada de Galadriel para competir contra los Nazgûl portando una espada élfica de doble filo usando la Luz de Galadriel para aprovechar las nuevas y mortíferas capacidad de combate y habilidades enfrentándonos a nuevos y memorables némesis,

como Flint, Tinder y Slayer of the Dead; cuenta con ocho orcos legendarios únicos, skin desbloqueable del personaje de Eltariel para la historia principal y estará disponible en febrero de 2018. Y para finalizar, la expansión La Desolación de Mordor donde jugaremos con Baranor, el Capitán de Minas Ithil y superviviente tras la desaparición de la ciudad donde nos uniremos a Torvin, el cazador enano, para crear nuevos y poderosos elementos de combate, incluidos escudo, guantelete, cadena y planeador; conquistaremos la nueva región desértica de Lithlad, nuevo modo de campaña, skin desbloqueable de Baranor para la historia principal y llegará el próximo Mayo de 2018.

Para completar deciros que el juego dispone de una versión para móvil nombrado con el mismo nombre que el juego de consola. En él Celebrimbor, el maestro forjador de anillos, ha forjado los nuevos Anillos de Poder, invocando a los campeones de toda la Tierra Media para que se unan a la guerra de las sombras contra los ejércitos de Sauron. Con cada anillo podemos pueden pulir y perfeccionar las habilidades especiales de nuestros pesonajes para acabar con Sauron. Tendremos combates en tiempo real con ejércitos personales con una lista de campeones entre los que dispondremos a Talion, Celebrimbor o Ella-Laraña. Este juego también cuenta con el sistema Némesis.

GENERO: ACCIÓN
PLATAFORMA: PS4, XB1, PC, XBX
DISTRIBUIDORA:
DESARROLLADORA: WARNES BROSS




REALIZADO POR BIBI RUIZ

# CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos resumen que Tierra Media Sombras de Guerra es un juego muy bueno. Un gráficos que lucen muy bien, una jugabilidad mejorada respecto al anterior, un sistema de combate interesante y nuevamente nos muestra el sistema Nemesis pero mejorado. Puedo deciros que no es un juego solo para los fans del mundo de Tolkien, ni siquiera solo para que jugaron al primer juego, sino que es un juego para todos, y por ello, te animo a probarlo.

Caja de coleccionista

Edición Gold del juego, con un Steelbook exclusivo

Caja premium con un Anillo de Poder magnético

Mapa de tela de Mordor

Colección de litografías exclusivas







# VUELVE LA ÉPOCA DE LOS DISPAROS Y LAS INTRIGAS CON ESTA GRAN REMASTERIZACIÓN

**Uno de los títulos más revolucionarios de la pasada generación de consola llega con una remasterización donde tenemos todo el contenido extra para disfrutar nuevamente y con mejores gráficos de la ciudad de Los Ángeles.**

Sería raro que si llevas jugando a consola unos años y dispongas de una de ellas no conozcas este juego, pero no tiene que preocuparte porque nosotros te contaremos todo si te perdiste este gran juego que publico Rockstar Games hace unos años.

Estamos ante un oscuro thriller policíaco que se desarrolla entre el glamour y la corrupción de Los Ángeles de los años 40. Seremos Cole Phelps, quien tras vivir una experiencia traumática en el frente del océano Pacífico durante la II Guerra Mundial se unió a la policía de Los Ángeles para vigilar por la seguridad de los ciuda¬danos de Los Ángeles, como agente de policía. Con su ayuda investigaremos una serie de casos cada vez más complejos y basados en delitos de la vida real. Cada caso resuelto es un nuevo éxito para Phelps, pero también lo va acercando cada vez más al oscuro corazón delictivo del Los Ángeles de la posguerra.

En el juego nos encontraremos con una ciudad de Los Ánge¬les ambientada en los años 40. La ciudad, la enorme ciu¬dad mejor dicho, ya que ten¬dremos kilómetros y kilómetros para recorrer, ha sido recrea¬da con minucioso cuidado, nos encontraremos con cientos de detalles fieles a la época y con una calle llena de crímenes que tendremos que resolver.



La duración de los casos rela¬cionados con la historia princi¬pal dependerá de vosotros, de lo que tardéis en llegar de un punto a otro, de interrogar a los tes-tigos y presuntos sospecho-sos y por supuesto de la bús¬queda de pistas. Os recomiendo que cuando penséis que te-néis todas las pistas daros otra vuel¬ta para buscar las que os fal¬tan, que más de una vez sepáis que os están mintiendo pero por falta de una prue-ba que os ayude a inculparlo tendréis que dudar de su veracidad. De to¬das formas también nos en¬contramos con cuarenta casos callejeros que irán apareciendo a lo largo del juego que au¬mentarán aún más la duración.

Por si no lo sabes, L.A. Noire fue pio-nero por utilizar MotionScan (na re-volucionaria tecnología que captura y escanea cada gesto de la cara de un actor). Con ellos nos ofrece jugadores la capacidad de interpretar los detalles más sutiles de la cara de un testigo o un sospechoso durante las interro-gaciones por lo que no solo lo que nos digan será verdad o mentira, los ges-to del investigado serán importantisi-mos a la hora de las interrogaciones. En su día, para dar más realismo al juego, el equipo de Rockstar contrató a unos cuantos ac¬tores para que sus gestos fueran digitalizados, con el mo-tivo de que L.A. Noire y sus personajes tomen el mayor realismo encon¬trado hasta el momento. Entre esos actores podemos encontrar a: Keith Szaraba-jka, interpre¬tando a Herscel Biggs, y cono¬cido de su papel de Detective Stephens en El Caballero Oscu¬ro, o por apariciones en Ángel y en la cuarta temporada de 24; Gloria Bishop es in-terpretada por Carla Gallo, que ha tra-bajado en Virgen a los 40, Supersalidos y salido como estrella invita¬do en Bo-nes; nuestro protago-nista, Cole Phelps, interpretado por Aaron Staton, conocido por su papel en MadMen; y muchos más actores conocidos como Greg Grunberg ( Heroes ), John Leon (El Señor de los Anillos) y Brian Krause ( Embrujadas ).

Como hemos dicho, comenza¬remos siendo un agente de poli¬cía, aunque con nuestra astucia y detenimiento ten-dremos la posibilidad de ascender y trabajar en otros departamentos, como pueden ser incendios, antivicios, u ho-micidios. La historia será totalmente li-neal, pero ni mucho menos penséis que los resulta¬dos van a ser iguales para to¬dos, puede ser que resolvamos un caso, pero que apresemos a la persona equivoca o simple¬mente que hayamos tenido tan poco olfato que no haya-mos en¬contrado a nadie para culpar.



El juego no llega solo a consola, bien con todo el contenido descargable, con una resolución nativa de 1080p para PlayStation®4 y Xbox One, y que soporta la calidad HDR en PlayStation®4, PlayStation4® Pro, Xbox One S y Xbox One X, así como una resolución 4K para PlayStation4® Pro y Xbox One X. Dispondremos de cuatro trajes desbloqueables, cada uno con habilidades especiales únicas, además de un nuevo traje de patrulla que se otorga al completar la sección Patrulla.

La cámara ahora contará con dos ángulos, una cámara media ideal para ver escenas del crimen extensas, que amplía hasta un 20% el campo de visión, y una cámara por encima del hombro. En lo referente al apartado gráfico, nos encontraremos con dos tipos diferentes de palmeras que mejoran el paisaje meticulosamente recreado de Los Ángeles, parece una simpleza pero ciertamente se notará el cambio. En lo referente a las pistas, encontraremos más detalles en ella, y en los vehículo encontramos mejores mapeado, detalles que harán cada como único e incluso se ensuciarán durante las persecuciones.

No podía faltar la gran colección de coches de la época, ¡más de 90 modelos distintos de coches! Pasando por los 2 puertas, 4 puertas, deportivos, y especia¬les. Mientras estemos subiendo de nivel además de ganar pun¬tos de intuición que nos servi¬rán para encontrar pista y recibir ayudas en los interrogatorios, ya sea eliminando preguntas o preguntando a la comunidad; desbloquearemos la localización de unos cuantos coches que estarán ocultos por la ciudad.

El juego lo hemos analizado para Playstation 4 pero te podemos contar que en Nintendo Switch es compatible con Joy-Con, donde los controles de movimiento basados en los gestos sirven para ajustar la cámara, apuntar, girar pistas u objetos y pelear; cuenta con controles táctiles para hacer zoom con dos dedos en ángulos de cámara; pasar las páginas del cuaderno deslizando el dedo; tocar dos veces en las pistas para examinarlas con gestos táctiles para girar los objetos y tocar una vez para desplazarse a zonas de interés; y además disponemos de dos ángulos de cámara cinematográficos: una cámara media ideal para observar escenas del crimen extensas, que amplía hasta un 20% el campo de visión, y una cámara por encima del hombro como opción adicional.



GENERO: ACCIÓN/AVENTURAS
PLATAFORMAS: XBO, PS4, NINTENDO SWITCH
DISTRIBUIDORA: ROCKSTAR GAMES
DESARROLLADORA: ROCKSTAR GAMES

18
www.pegi.info

L.A. NOIRE

| | | | |
|---|---|---|---|
| HISTORIA | 9.3 | GRAFICOS | 9.1 |
| MUSICA | 9.2 | JUGABILIDAD | 9.0 |
| TRADUCCION | 6.0 | | |

NOTA
8.9




REALIZADO POR CRISTINA USERO



Para completar deciros que en diciembre llega L.A. Noire: The VR Case Files para HTC Vive, que ofrece siete de los cautivadores casos independientes de la historia principal de L.A. Noire, reconstruidos específicamente para la realidad virtual, y que combinan acción trepidante con tareas de investigación para proporcionar una experiencia interactiva nunca vista.

## CONCLUSIÓN

L.A. Noire es y será un título que todos tendríais que tener en vuestra jugoteca, porque nos trae una mezcla de intriga, aventura, acción, diversión, puzles y muchas horas de juego, porque una vez terminada, o incluso antes de terminar la historia, tendremos muchos casos callejeros que resolver.




# SIEMPRE FUTBOL, SIEMPRE FIFA

**Fifa cada vez llega más completo, con pequeñas pero notables mejoras y como siempre con todo lo que necesitamos para disfrutar de una experiencia completa de jugar al futbol**

Cuanta ha sido la espera para tener a nuestros equipos con la nueva plantilla, a los nuevos fichajes lista para saltar al campo e incluso a comenzar de nuevo con la modalidad FUT y sus novedades. Sabemos que llega todos los años, sabemos en qué fecha llega, pero cuando esta se está acercando los nervios comienzan, deseosos por probar como luce este nuevo juego. Serán muchos los que no vean clara la compra año tras año de la siguiente versión pensando que es el mismo juego siempre pero para los que somos jugadores compulsivos de FIFA sabemos que esto no es así, tanto las mejoras como las nuevas plantillas valen la pena para que apartemos la vieja copia y pongamos la nueva en nuestra consola.







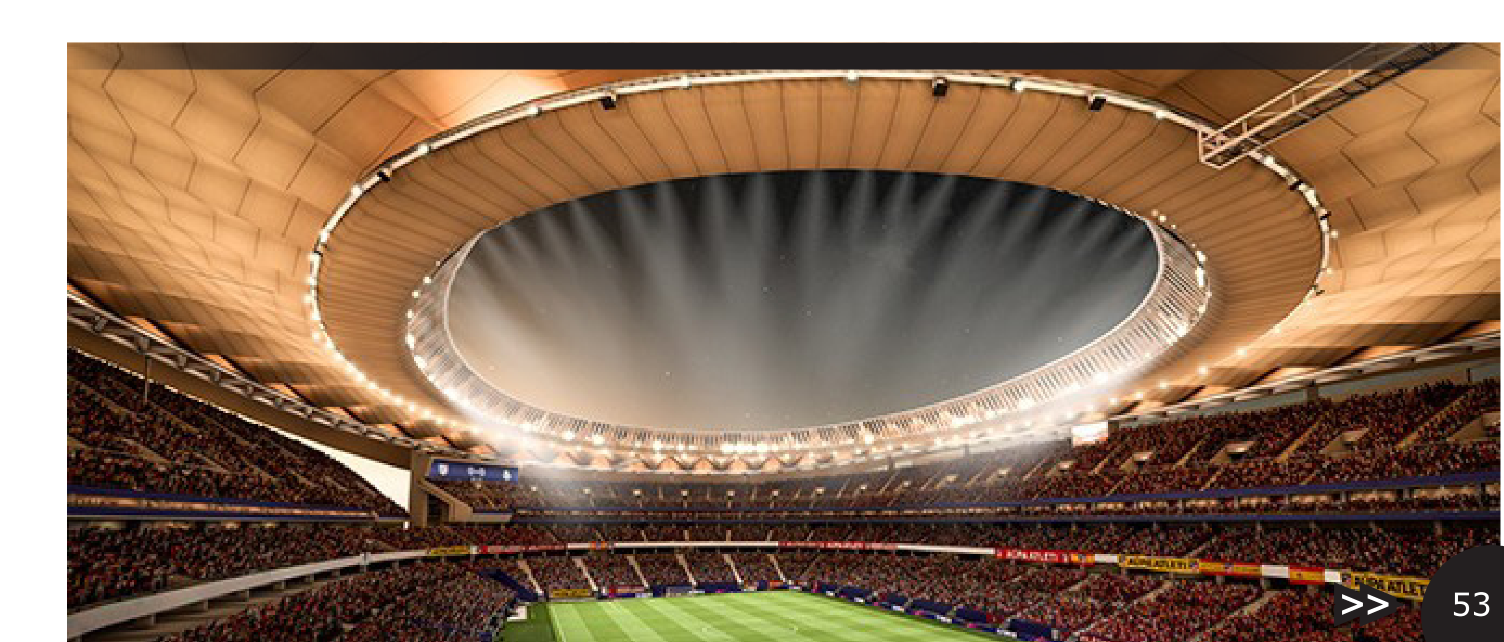




Desde el minuto uno vemos las diferencias con su predecesor. Los cambios en los diseños son prudentes pero se agradecen, dando ese toque de novedad. En el campo nos encontraremos con nuevas animaciones, nuevas celebraciones y un especial cuidado en lo que rodea al entorno visual. EA ya quiso darnos un mayor realismo visual el año pasado usando el nuevo motor gráfico y ha decidido seguir explotándolo. Los partidos se viven mejor que nunca e incluso los rótulos que se nos muestran en cada competición nos harán dudar si estamos viendo un partido o jugándolo. La física ha mejorado con un juego más pausado dando una mayor sensación de realidad. Disfrutaremos de los partidos como nunca, viendo como la afición tiene tanta vida, como son los momentos antes de cada partido, las repeticiones, las grandes jugadas y todo lo que envuelve a este mundo, sin duda, Fifa está rozando unos límites muy difíciles de alcanzar.

No vamos a entrar mucho detalle en las licencias, no porque no sean importantes, ni mucho menos, jugar con las grandes estrellas, viendo como celebran sus goles, manejando los más grandes equipos del mundo, y estar dentro de los estadios más importantes es todo un lujo a la hora de jugar, por supuesto que sí. Lo que me refiero es que no vamos a nombrarlas porque son muchas pero eso sí, el juego siempre tiene su puntos a favor, ese plus en la nota final por contar con tantas licencias oficiales para ofrecernos lo mejor del deporte rey en nuestro país. Cuenta con muchísimas ligas, y no solos las principales, si no las segundas divisiones, además de copas, y otros campeonatos, liga femenina y masculina y todos los escudos además de muchos de los estadios emblemáticos del deporte rey.






En la jugabilidad, como siempre se notan las diferencias en este nuevo juego. El juego cada vez llega a ser más realista y podemos olvidarnos de ser un jugador, si no que tendremos que ser un equipo para superar al rival. Respecto a esto, un detalle que me ha gustado es que ahora es mucho más difícil superar en carrera a los defensas, sin quedar en fuera de juego y correr en solitario con el balón para encararnos al portero. Serán muchísimas menos las ocasiones de este estilo, pero si es cierto que las veces que nos quedemos, con en la realidad misma, las oportunidades de gol serán muy altas.

Después de unos cuentos partidos se aprecia el nuevo estilo que es como más técnico, menos balón arriba y correr. No será tan fácil llegar al área rival pero una vez lo consigamos las animaciones y la técnica tanto de nuevos delanteros como de los defensas nos harán vivir experiencias realmente interesantes. No solo será la jugabilidad nuestra lo que importe, ya que nos encontramos con que los comportamientos de los jugadores han sido altamente mejorados y muchos llegan a parecerse hasta límites muy altos a los jugadores que virtualizan. Ya no solo encontramos vida y color en los jugadores que tocan en balón, sino en los que nos acompañan también, veremos cómo nuestros compañeros buscan sus posiciones y como solo por el movimiento y su carrera sabremos que jugadores son.

GENERO: DEPORTIVO
PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC, 360, PS3
DISTRIBUIDORA: EA SPORTS
DESARROLLADORA: EA SPORTS

3 www.pegi.info

# FIFA 18

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 9.2 |
| JUGABILIDAD | 9.2 |
| TRAYECTORIA | 9.2 |
| MUSICA | 9.1 |
| TRADUCCION | 9.3 |

NOTA 9.2




REALIZADO POR BIBI RUIZ



¡La música! Siempre nos gusta, siempre lo clava, siempre nos trae licencias emocionantes, una selección de temazos para escuchar durante esas largas horas que pasaremos esperando, organizando el equipo, entrenando, u haciendo otras cosas, y podemos elegir cuales nos gustan más para ir escuchándolas de una lista de hasta cincuenta canciones.

## CONCLUSIÓN

Fifa 18 es un gran juego, como todos los años viene mejorando al anterior y encontrando novedades que no habríamos imaginado el año anterior. Aunque este año su eterno rival se ha puesto las pilas y ha subido unos cuantos escalones, Fifa no ha perdido ese gran potencial y sigue siendo una compra casi asegurada si te gustan los juegos de futbol. Cuenta con notables mejoras en la IA, mejoras en las físicas, y notables novedades.




# VIAJAMOS A LA INDIA EN BUSCA DEL COLMILLO DE GANESH

**Uncharted El Legado Perdido no pierde la esencia de la saga, muy al contrario, tenemos un DLC que cumple con creces lo esperado. Unos gráficos de escándalo, una historia que enamora, una banda sonora de película y unos personajes carismáticos.**

La historia está repleta de grandes momentos para recordar, para vivir, todo llevado a nuestra consola de una manera frenética y continuo movimiento, sin ápice de aburrimiento. Hablando de personajes, comenzaremos diciendo que en Uncharted El Legado Perdido no contamos con nuestro amigo Nathan, no señor, el protagonista se ha tomado un descanso y le ha pasado el testigo a Chloe Frazer y Nadine Ross, las cuales irán en la búsqueda del colmillo de Ganesh, un antiguo y poderoso artefacto a través de los increíbles paisajes de la India.

Es posible que si estás aquí hayas jugado al juego principal pero por si no, o por si olvidaste la historia te vamos a hacer un rápido resumen. Nathan ha dejado atrás la búsqueda de tesoros para dedicarse a una vida formal y aparentemente aburrida, pero la acción no tarda en llamar a su puerta cuando su hermano Sam reaparece pidiéndole ayuda para salvar la vida ofreciéndole participar en una aventura ante la que nuestro amigo Nathan no puede resistirse. Estos parten a la caza del tesoro perdido del capitán Henry Avery y en busca de Libertalia, el utópico refugio pirata que se halla en lo más profundo de los bosques de Madagascar.

¿No tienes Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón? No te preocupes porque podrás jugar a este gran DLC sin tenerlo, y mejor aún, podrás jugar al multijugador. Lo mejor tal vez, es que este juego alcanza casi las ocho horas de historia, pocos DLCs puede decir lo mismo, por lo que es no solo un atractivo para los fieles seguidores a la saga, sino para quien quiera meterse en ella ya que poco o nada nos romperá de las historias contadas hasta el momento.









Serán muchos, o casi todos, los momentos en los pararemos para ver el increíble paisaje que nos muestra Uncharted, no solo por lo bien diseñado sino por la diversidad de entornos. Y encima esta vez contamos con 'ruta libre'. Es decir, que contaremos con una zona en el mapa donde nosotros decidiremos como resolver las misiones y marcar nuestro ritmo, alguno más que novedoso en esta saga que siempre nos ha llevado desde la mano hasta el final de la historia. Yo como opinión deciros que en lo referente a los gráficos son pocos los juegos que llegan a la altura de este juego, o de esta saga. Me encantan los paisajes que muestran y como puedes disfrutar viendo los entornos paisajísticos que encontraremos. El trabajo que realiza Naughty Dog siempre es envidiable.

No voy a entrar en la historia más allá de lo que he dicho arriba, quien son las protagonista y cuales es el objetivo central. Sería fácil entrar en spoiler y os quitaría mucho de lo que tiene que enseñarnos. El argumento no es tan fuerte como lo visto en la saga pero también era difícil hacerlo porque no solo tiene que contarnos una historia sino que también tiene que presentarnos a las protagonistas para que las conozcamos poco a poco, y el tiempo apremia. Como siempre, habrá momentos difíciles, delicados, de humor y de acción, todo lo que era de esperar.



## UN UNCHARTED SIN NATHAN DRAKE, ¿ES POSIBLE?



>>

GENERO: ACCIÓN | PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: SONY ENTERTAMIENT | DESARROLLADORA: NAUGHTY DOG




NOTA 9.3

| UNCHARTED EL LEGADO PERDIDO | | HISTORIA | 9.0 |
|---|---|---|---|
| GRAFICOS | 9.7 | MUSICA | 9.3 |
| JUGABILIDAD | 9.1 | TRADUCCION | 100 |




REALIZADO POR BIBI RUIZ



En la jugabilidad tenemos lo visto en el juego principal con algunos añadidos extra como forzar cerraduras que darán mucho juego como atractivo extra a la saga. Otra novedad será el uso del móvil para tomar fotos. Los tiroteos, las cuerdas y demás será lo mismo, han mantenido la línea del juego, pero no es un juego nuevo, es una DLC y es normal que siga así.

# CONCLUSIÓN

En resumen, Uncharted El Legado Perdido es un juego que recomiendo. Es un gran DLC para esta espectacular saga exclusiva de Playstation. Una nueva historia, con nuevos protagonistsa, con un tesoro nuevo por encontrar. Las misma mecánicas que en Uncharted 4 con algunos añadidos y además es independiente, por lo que podrás jugarlo sin tener el juego base.



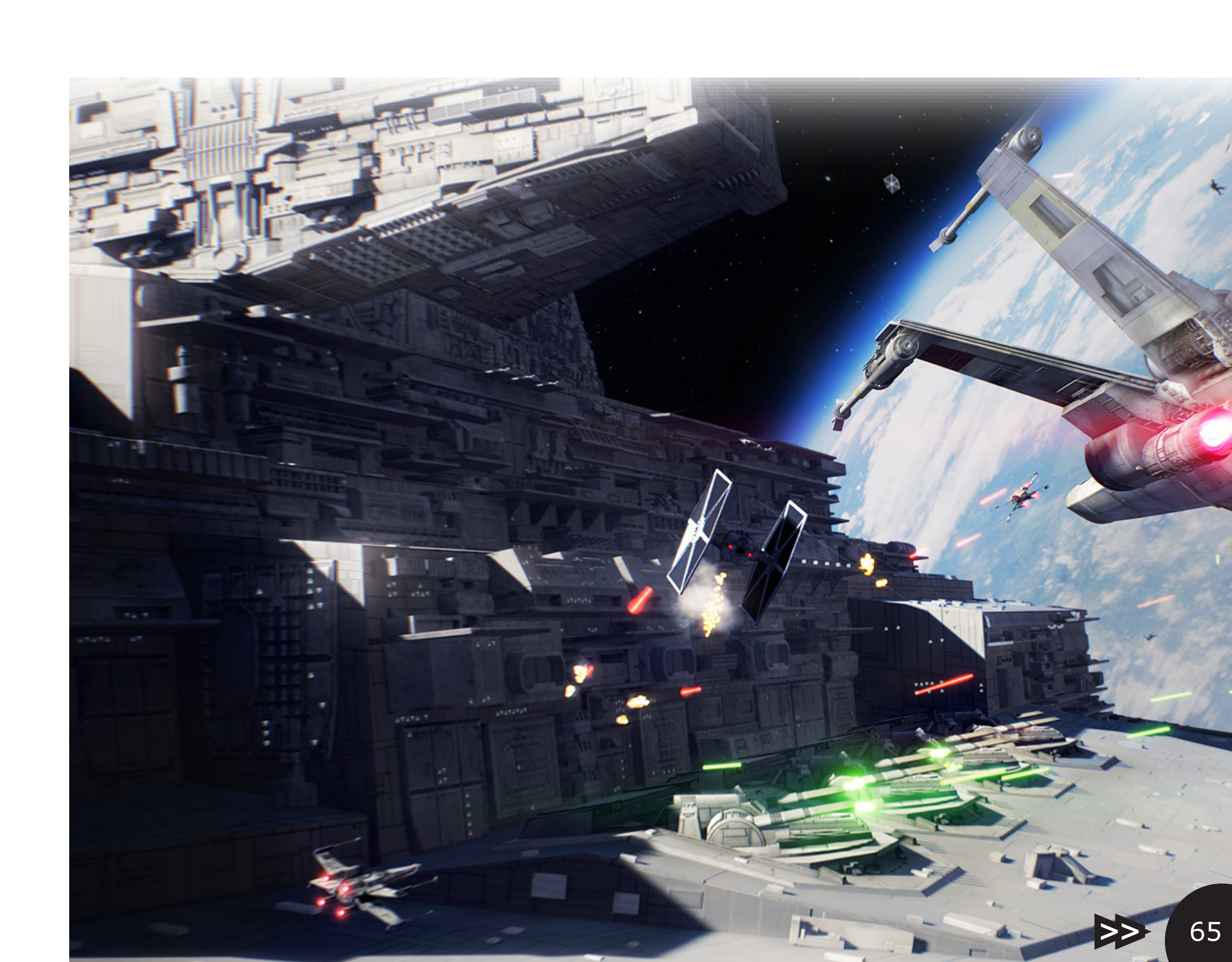

# BATTLEFRONT II MEJORA TODO LO VISTO EN LA PRIMERA PARTE

**Un shooter magnifico para meterle horas y horas de juego disfrutando de una historia totalmente nueva dentro de un mundo recreado a la perfección**

Empecemos por la historia. Esta narra los acontecimientos posteriores a Star Wars: El Retorno del Jedi desde el punto de vista del Imperio y su nueva heroína, Iden Versio, líder del Escuadrón Infernal. Además de explorar algunos escenarios emblemáticos de las películas, encontramos nuevas ubicaciones como el planeta coralino de Pillio; y el planeta natal de Iden, Vardos. En la campaña tenemos una nueva historia, inédita hasta la fecha de Star Wars, protagonizada por Iden Versio, líder de las fuerzas especiales imperiales conocidas como Escuadrón Infernal.

La campaña enamora. Se ha trabajado mucho en ella y se nota, disfrutaremos mucho de ella, sobre todo si somos fans del mundo de Star Wars, haciendo que conozcamos más historia y encima desde otro punto de vista distinto a lo demás. Si lo que buscáis es centrarla en el hilo de la saga, podemos deciros que esta historia se encuentra entre los capítulos VI y VII. Nos hubiera gustado conocer más sobre Iden Versio que es la protagonista de este juego porque tenemos una campaña de unas cinco horas de duración pero es cierto que son cinco horas bien aprovechadas. Vemos más héroes, ubicaciones y vehículos de cada era cinematográfica que el primer juego de la IP, además de contar con una personalización más profunda.

Star Wars Battlefront II será un juego en continuo crecimiento y evolución. El juego no se quedará con lo inicial porque iremos viendo llegar las temporadas temáticas gratuitas, las cuales incluirán una combinación de nuevas ubicaciones, personajes, desafíos, eventos, recompensas y mucho más. La primera temporada de contenido inspirada en la próxima



película, Star Wars: Los Últimos Jedi comenzará el 5 de diciembre, en la que podrás alinearte con la Primera Orden o luchar por la resistencia. Más tarde, el 13 de diciembre, la temporada se pondrá en marcha con la inclusión de Finn y Capitán Phasma, los nuevos personajes jugables; el nuevo planeta Crait, una nueva ubicación espacial en D'Qar; desafíos diarios y semanales; así como recompensas. También podrás continuar la aventura de Iden Versio en Star Wars Battlefront II Resurrección, un nuevo capítulo en el modo historia para un jugador.

Esta segunda parte arregla muchos de los errores vistos en el juego anterior, y mejoras que la comunidad propuso en su día para que la primera parte hubiera sido un juego aún más bueno, entre ellos muchos más contenido ya que el juego se quedaba algo corto al comienzo sobre todo con la inclusión del tan esperado modo campaña; disponemos de más modos de juegos, un espectacular entorno gráfico y lo mejor de todo es que todo el contenido que llegue después será gratuito, si habéis leído bien, gratuito, algo difícil de creer hoy en día y que da un motivo más para que queramos tener una copia de este juego en nuestra consola.

La forma de disfrutar de esta experiencia en el mundo de Star Wars dependerá de ti, podemos ser un soldado en tierra, un piloto en las batallas espaciales o uno de los héroes épicos que dominarán el frente de la batalla. Para ello y como hemos comentado más arriba, cuenta con los héroes y villanos más conocidos de este mundo como pueden ser Darth Maul, Rey o Yod y a los que se sumarán Finn y Capitán Phasma en diciembre. Es un juego que sirve para los nuevos como para más pros porque la curva de aprendizaje irá en continuo ascenso pero funcionando muy bien, siempre dando una diversión a la altura de los retos que se nos proponen y llegando a complicarse si nosotros es lo que buscamos.

La jugabilidad está muy mejorada respecto a su antecesor aunque en el primer juego ya nos gustó. Si es cierto que encontramos mejoras como la forma de gestionar nuestra arma para que no se caliente o conseguir mejores recargas. Además de que cuenta con un sistema de puntuación interesante con la cual iremos obteniendo más contenido como clases especiales. Encima en los escenarios nosotros





decidiremos que hacer con nuestros puntos, si conseguir contenido o esperar hasta que tengamos suficiente para entrar con un héroe. Deciros que no tendréis un momento de descanso para descansar porque es un juego frenético que busca que estemos continuamente en movimiento, continuamente con la tensión en el cuerpo, corriendo, saltando, escapando, volando y mucho más. La forma de mejorar en el juego será jugando muchas partidas. A más partidas más cajas de recompensas, y por tanto más cosas para mejorar armamento y personaje. Siempre tendremos la opción de invertir dinero en cajas de loot para mejorar más rápido, ya decides tu si quieres invertir tiempo o dinero, o las dos cosas.

Antes de hablar del multijugador nos vamos al Arcade. Este cuenta con casi cincuenta misiones repartidas en los dos bandos y con varios niveles de dificultad donde competiremos por ver qué equipo consigue completar antes los objetivos. En Arcade podrás dar el salto al modo offline, donde tendremos un buen momento para practicar y hacernos fuertes antes de competir aunque contamos con la posibilidad de jugar de forma cooperativa a pantalla partida mientras vemos llegar las oleadas de enemigos. Contamos con más de una docena de misiones donde disfrutaremos de todo el potencial del juego, probando gran variedad de situaciones desde escenas de disparos hasta escenas más pausadas donde usar el sigilo.

Vayamos al multijugador que en verdad es lo fuerte de este juego. Siguiendo con las comparativas, Battlefront II mejora todo lo vivido en el primer juego. La falta de contenido no hizo que el primer juego contará con un multijugador sin nada que envidiar a los demás, y eso, pero muy mejorado, vuelve a convertir a este juego en una opción más que apetecible para los amantes de los shooter multijugador online. Hay modos multijugador para todos los gustos:



Asalto de Cazas Estelares, Asalto Galáctico, Ataque, Estallido, Héroes y Villanos; y Arcade.

Dentro de los modos de juego, el que más recomiendo es el de Asalto Galáctico ya que será donde se disfrutará más de ese multijugador y de la gran experiencia que ofrece el juego. En el modo Asalto Galáctico disfrutaremos de lo lindo porque llegaremos a estar en partida hasta cuarenta jugadores enfrentándonos en una batalla con cuatro clases de soldados diferentes (Asalto, Especialista, Oficial y Pesado), las cuales a su vez cuentan con varias habilidades pasivas y otras activas que jugando partidas las iremos mejorando. Pero no todo se queda ahí, tenemos a nuestra disposición dos especiales más (Aéreo y Ejecutor). En lo referente al arsenal, tendremos más y más variado, entre ello varios tipos de vehículos. En el cielo tenemos tres clases únicas de cazas estelares y emblemáticas naves de héroes, como la Cimitarra de Darth Maul o el Ala-X T-70 de Poe Dameron.

Otros dos modos que no se quedan atrás son 'Héroes y Villanos' y 'Asalto de Cazas Estelares'. El primero de ellos es super entretenido porque cada equipo tendrá que acabar con un miembro especifico del otro, y por supuesto, tu equipo deberá mientras tanto defender al tuyo. Por otro lado tenemos el otro modo, Asalto de Cazas Estelares, donde disfrutaremos en el espacio de batallas épicas donde la velocidad y los reflejos lo serán todo. No son los únicos modos que tenemos pero son los que hemos encontrado más interesantes. Lo mejor de los héroes es que

>>

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS4, XB1, PC
DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS | DESARROLLADORA: DICE

16
www.pegi.info

# STAR WARS BATTLEFRONT II

| | |
|---|---|
| TRAYECTORIA | 8.9 |
| GRAFICOS | 9.0 |
| MUSICA | 9.2 |
| JUGABILIDAD | 9.0 |
| TRADUCCION | 10 |

NOTA
9.1




REALIZADO POR BIBI RUIZ

tenemos unos cuantos, y será un pasada meternos en la piel de personajes como Han solo o Luke Skywalker. Estos, aunque predefinidos ya, pueden ser mejorados usando cartas. El respawn está muy logrado, ya que el juego está diseñado para jugar en equipo y por ellos siempre saldremos en puntos interesantes y no comprometidos. Los nuevos mapas son esplendidos, entre los que veremos la selva de Yavin 4, las instalaciones de clonación de Kamino o el bosque de los Wookiees en Kashyyyk. El apartado gráfico, sorprendentemente supera aún más lo visto en la primera entrega ofreciendo además de el gran trabajo realizado imágenes que se mueven a 60 fps y en resolución de 4k. El apartado sonoro no se queda atrás, pero esto era de esperar, porque todo lo que envuelve al mundo de Star Wars siempre ha contado con una banda sonora muy buena. Y encima el juego está totalmente doblado al castellano.

## CONCLUSIÓN

Para completar deciros que este juego es casi un insprencidible para todos los gamers. Es un juego que muestra mejor que bien una nueva historia en el mundo de Star Wars, con una historia interesante, unos apartados gráfico y sonoro de escándalo, con mucho contenido y bastantes modos de juego. Tenemos un juego que mejora lo ofrecido en la anterior entrega y que ponen un listón muy alto a los demás juego disponibles hasta la fecha.




# PREPÁRATE PARA SER UN SUPERHÉROE

**Eric Cartman quiere salvar a la ciudad del caos y crea la mejor serie de superhéroes que se haya visto nunca, su propia Mapache y Amigos, con él mismo como líder en el papel de El Mapache.**

Tenemos una historia que se irá moldeando según a Cartman le venga en gana y que nos irá mandando de un lado a otro para que hagamos lo mejor por el grupo. Si queréis una comparativa con el anterior juego, estamos ante un juego que fuera de la temática que es el mundo que envuelve a South Park y nuestros amigos, tenemos un juego muy distintos, el primero se basaba más bien en un juego rolero con espadas, escudos, magia y demás, simulando un mundo medieval, en cambio en South Park Retaguardia en Peligro aunque iremos mejorando nuestro personajes las combates serán más tácticos y los personajes serán más ... superhéroes, cambiamos las espadas por poderes y mejoras de personaje.

Cuenta con un renovado sistema de búsqueda de recursos y creación de objetos con los que mejorar nuestros poderes a medida que avanzamos en la historia. También pasaremos muchísimas horas explorando cara rincón de la ciudad, en cada cajón, armario, garajes, buzones, y por supuesto, deberemos dejar un preciado premio en cada water de cada casa. Esto último estará acompañado de un entretenido minijuego que nos ayudara con el proceso que no vamos a describir aquí.

En lo que respecta a la indumentaria el juego ha avanzado mucho, nuestro personaje no pasará mucho tiempo con el mismo traje se superhéroe porque durante el avance del juego serán muchas las prendas que nos darán. Ciertamente lo agrademos porque ni hacen mucho o nada en lo que respecta a mejoras jugables pero gusta ir poniéndole



un sombrero distintos, un traje o cualquier detalle que lo haga único y peculiar. Tiene un sistema de combate dinámico totalmente nuevo ofrece nuevas opciones de manipular el tiempo y el espacio durante la batalla. Hay que decir que jugando a una dificultad normal las batallas son sencillas, Importa dónde nos coloquemos, y cada ataque cubrirá un área distinta. Esto dará juego a distinto tipos de ataques con los que deberemos organizar nuestra estrategia.

Tendremos a nuestra disposición, aunque no desde el comienzo claro, si no que irán apareciendo poco a poco, hasta trece miembro de Mapache y Amigos. Cada uno de ellos contará con poderes especiales únicos que son servirán como ayuda en las distintas batallas, según queramos ir orientándolas o los necesitemos para acabar contra algunos enemigos. Como personajes principales de Mapache y Amigos nos encontramos a 'El Papache', alter ego de Cartman (Este justiciero intrépido es la única esperanza de la ciudad de librarse de la lacra de la delincuencia. Mapache es el cerebro de la franquicia de superhéroes más alucinante de todos los tiempos); MYSTERION, alter ego de Kenny McCormick (El legendario Mysterion es el único que realmente tiene un superpoder, No puede morir; COMETA HUMANO, alter ego de Kyle Broflovski (ataca a sus enemigos a distancia ); COBERTIZO alter ego de Stan Marsh (es capaz de controlar














GENERO: ACCIÓN | PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: UBISOFT | DESARROLLADORA: UBISOFT SAN FRANCISCO

18 www.pegi.info

**SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO**

| | | | |
|---|---|---|---|
| NOTA 8.8 | | TRAYECTORIA | 8.5 |
| GRAFICOS | 9.1 | MUSICA | 8.7 |
| JUGABILIDAD | 8.6 | TRADUCCION | 9.2 |




REALIZADO POR BIBI RUIZ

mentalmente las herramientas, lo que lo convierte en un miembro indispensable del equipo); y como supervillano tenemos a PROFESOR CAOS alter ego de Butters Stotch (desterrado de la sociedad, ha dedicado su vida a provocar el caos y convertirse en el peor supervillano que el mundo haya conocido). El doblaje es simplemente magnífico, voces reales, muy currada y todo n castellano, desde un saludo hasta la descripción de un objeto inservible, que serán muchos los que veamos pero es lo que tiene la explotación, que encontramos de toso aunque hayan cosas que no nos sirvan. Como versiones del juego contaremos con la estándar además más de cuatro ediciones especiales: Deluxe Edition, Gold Edition, Steelbook Gold Edition y Collector's Edition. Los que han sido rápidos además del juego han podido recibir un código descarga gratuito del primer juego, South Park: La Vara de la Verdad Si te quedas con ganas de más, se ha publicado para móvil South Park: Phone Destroyer , disponible en la App Store y Google Play. Este ha sido desarrollado por RedLynx en colaboración con South Park Studios. Es tipo free-to- play, y combina estrategia en tiempo real y cartas coleccionables en explosivas batallas. Asumimos el rol de un Chico Nuevo ( como siempre), y formaremos equipo con los conocidos personajes de South Park para jugar una nueva partida con vaqueros, piratas, cíborgs y hasta poderosos dioses. Podemos construir y mejorar un equipo capaz de exprimir al máximo las posibilidades de las cartas y hay más de 80 cartas diferentes. Incluye una campaña con 60 niveles con historia repletos de diálogos.



# CONCLUSIÓN

Para concluir puedo deciros que es un juego recomendado, con mucho contenido, bastantes horas de juego, doblado al castellano, muchos guiños, desarrollo de la historia interesante y si te gusta la serie South Park, disfrutarán estando dentro de un episodio. De momento no se si habrán más juegos en el futuro pero como sigan la líneas de estos yo seré uno de los que jueguen porque es un guiño super bueno para los amantes de la serie.

# THE EVIL WITHIN 2

# AFERRÁNDONOS A NUESTRA VIDA

**Después de una aceptación por parte de los jugadores para The Evil Within, su segunda parte aterriza con fuerza y personalidad que demuestra que las segundas partes no se quedan atrás**

The Evil Within 2 es un survival horror nacido por Shinji Mikami que nos pone en la piel nuevamente del protagonista Sebastián Castellanos, un ex-detective que después de los sucesos vividos en el hospital pisquiátrico Beacon su vida no tiene mucho sentido. Sin embargo, todo cambia cuando se les he llamado para ir a buscar a su hija, la cual se consideraba muerta en un incendio. Tendrá que adentrarse en un mundo sumergido en una pesadilla y deberá de "unir fuerzas" con Mobius, los responsables de crear una máquina tétrica y de destruir la vida que tenia Sebastián Castellanos.

El argumento de The Evil Within 2 engancha con los últimos acontecimientos que vivimos en su primera entrega, y es que todo vuelve a ocurrir en esa especie de realidad artificial que crea Mobius. El cual nos da una historia que nos resultará adictiva e interesante, sabiendo llevar al jugador por el camino que quiere, no dejarnos soltar el mando. Sus personajes todos tienen razones para estar dentro de este mundo, unos más simples y otros más complejos. Stefano, uno de nuestros enemigos es un personaje elegante, con una visión del arte compleja y única, en la que para ser un asesino no hace falta dejar la elegancia detrás.

Su jugabilidad mantiene muchas características ya antes vista. Podremos conseguir un gran número de armas durante la aventura, mejorarlas en nuestra caja de herramientas y convertirlas en más poderosas. Nuestra fiel ballesta no puede faltar.



A su vez no falta la búsqueda de las llaves de las taquillas, que nos darán objetos útiles y coleccionables como documentos, fotografías, memorias residuales y "muñecos" A su vez esta vez contamos con misiones secundarias, un punto que le ha dado mucha calidad a esta segunda parte y que nos permitirá alargar más la aventura además de conseguir más recursos.

Y es que sus escenarios son más grandes y con más libertad para movernos por ellos. Para sobrevivir al campo de batalla tenemos dos caminos, el sigiloso si quieres ahorrar balas y el directo, ponerse a pegar tiros a todo ser que se mueva. Además tenemos la incorporación de unos minijuegos en nuestra zona de confort por si queremos despejarnos un rato de la ciudad.

Gráficamente y sonoramente no se quedan atrás, han seguido manteniendo su nivel y la canción "Ordinary World" ha sabido atraparnos y encajar perfectamente con la ensencia. Su ambiente nos atrapa verdaderamente en una pesadilla en la que tenemos que intentar pasar por una gran cantidad de obstáculos con unos diseños cuidados que nos recrean el camino de dificultades que tendremos.



| | |
|---|---|
| GENERO: SURVIVAL HORROR/ACCIÓN | PLATAFORMA: PS4 |
| DISTRIBUIDORA: BETHESDA | DESARROLLADORA: TANGO GAMEWORKS |

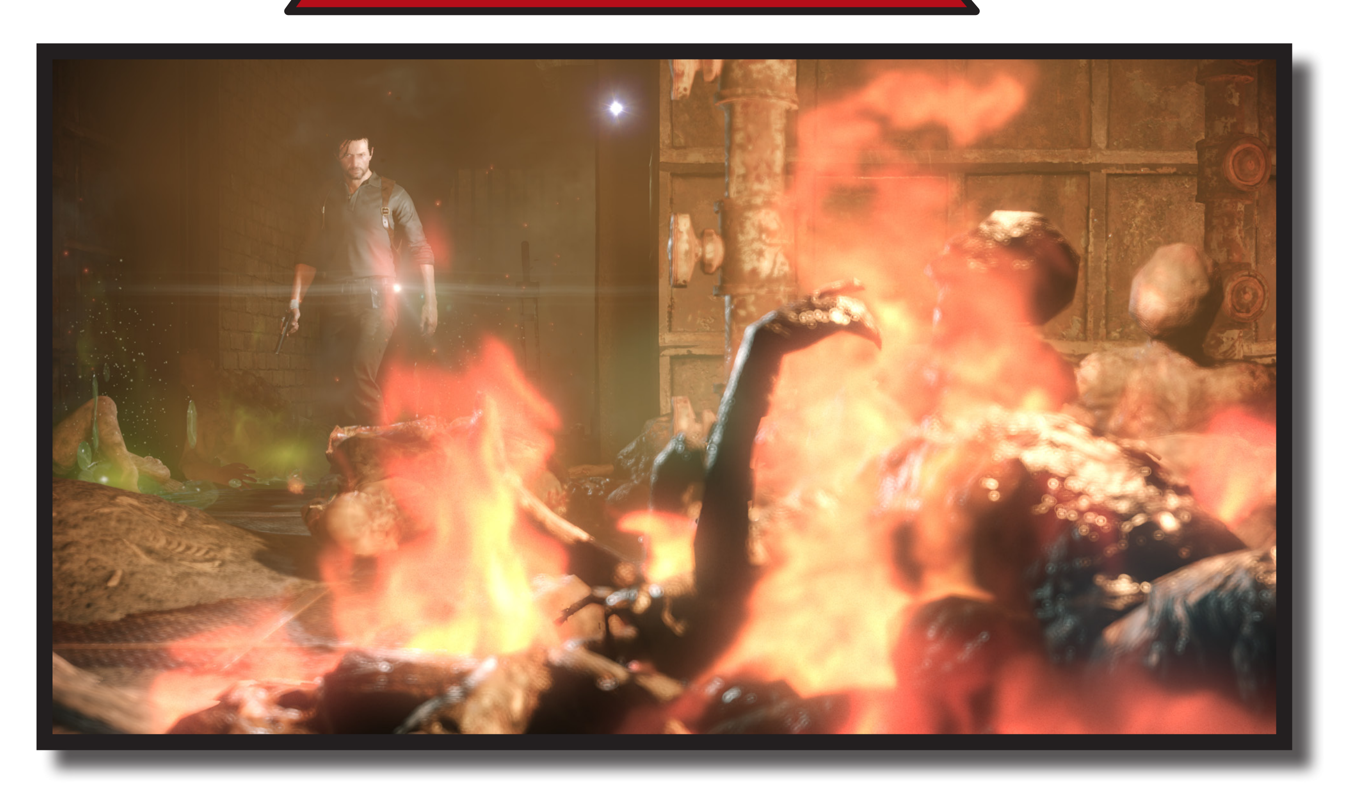
18
www.pegi.info

NOTA
9.1

| | | | |
|---|---|---|---|
| THE EVIL WITHIN 2 | | HISTORIA | 9.2 |
| GRAFICOS | 9.3 | MUSICA | 9.1 |
| JUGABILIDAD | 9.3 | TRADUCCION | 10 |




REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



Otro detalle bien cuidado ha sido su doblaje enteramente al español, por lo que podréis volver a revivir la voz de Castellanos, adaptándose el resto de las voces muy bien a sus correspondientes personajes.

# CONCLUSIÓN

The Evil Within 2 es una segunda entrega que está a la altura, te dará muchas horas de juego, de diversión y de sufrimiento. Sin dudas algunas, un gran juego que ha sabido mejorar mucho de sus aspectos.




# ESTAMOS ANTE EL MEJOR F1 VISTO HASTA LA FECHA

## El juego oficial de Campeonato Mundial de Fórmula 1 vuelve con su edición 2017

Con cada nueva edición intentan dar lo mejor del juego e ir mejorando todos los apartados hasta llegar a ser el simulador perfecto, aunque de momento, sin competencia alguna es el mejor que tenemos. El año pasado pusieron especial hincapié en el sistema de penalizaciones y mayor sensibilidad a la hora de los choques, de los daños sufridos, es año en personalización del vehículo y en no dejar de lado todo lo que nos rodea, como los apartados mecánicos del coche. F1 2017 es 100% oficial. Cuenta con todos los equipos, pilotos y circuitos oficiales de la actual temporada de F1.

El juego consigue lo que busca ampliándose con estos detalles y es que sintamos la F1 en nuestra piel, haciendo sentir verdaderos pilotos y no echando de menos detalles tan esenciales como los que nos hacen disfrutar en las carreras de verdad.

En cuanto al apartado jugable se puede decir que sigue manteniendo la fórmula que tanto les ha funcionado consiguiendo carreras en las que se desprende adrenalina y consiguiendo ser un verdadero "simulador" en lo que ello significa. Intentando conseguir las sensaciones más parecidas posibles a la realidad de conducir un fórmula 1. El sistema de Investigación y Desarrollo está profundamente mejorado y expandido, ahora con 115 mejoras disponibles. Podremos correr en coches como el Mercedes-AMG Petronas Motorsport de Lewis Hamilton y la Escudería Ferrari con Sebastián Vettel o con Max Verstappen de Red Bull.





Está preparado para pilotos noveles ya que tiene muchas ayudas, pero por supuesto si aprovechamos todas las opciones que trae podemos hacer una simulación de perfecta de la conducción de un coche de la F1. Además es recomendable usar un volante y pedales ya que será prácticamente esencial si queremos competir online contra otros jugadores y pos supuesto para aprovechar al máximo el potencial del juego.

La gran novedad que gustará a muchos y que ya se han visto en otros juegos deportivos en los últimos años es la inclusión de la parte femenina. Ahora, por primera vez, se incluyen en este F1 pilotos femeninas.

Cuenta con el regreso de los clásicos coches de F1 de la saga y un nuevo modo llamado Campeonatos será una de las novedades jugables de este F1 2017. Respecto a los coches clásicos dispondremos de 5 equipos con 12 coches clásicos.

El modo más exigente es el de Carrera profesional donde tendremos unos objetivos que cumplir desde los entrenamientos a las carreras. Aquí entra un fuerte del juego, y es que más que un juego de carreras para que estamos ante un juego de rol porque dispondremos de un árbol de habilidades o mejoras con cuatro ramas diferenciadas (aerodinámica, grupo motor, durabilidad y chasis) para ir mejorando el coche. Tendremos que conseguir puntos para desbloquear estas habilidades que lo conseguiremos sobre todo cumpliendo objetivos.



Además de los 20 circuitos oficiales de 2017, hay cuatro circuitos acortados por primera vez: Bretaña, Bahrain, Estados Unidos y Japón. Y encima dispondremos de unos de los circuitos más icónicos en modo nocturno, el circuito de Mónaco. Contamos con los veinte circuitos oficiales de la temporada que son Mónaco, Singapore, Japón, Brazil, México, España, Hungría, Malasia, Azerjaijan, Rusiba, Abu Dhabi, Italia, Estados Unidos, Gran Bretaña, Baréin, Belgica y Austria.

Se nos marcarán retos con coches antiguos y muchas otras opciones fuera de las carreras para que lleguemos a ser un profesional del motor.

El modo carrera estará bien pero no llegará a ser nada especial ya que no nos notaremos los protagonistas del juego, simplemente iremos siguiendo los pasos ya establecidos en el orden que nos lleguen, algo que no cambiará nada de un jugador a otro. Quizá echamos en falta algo más de personalidad, algo que nos hiciera sentir de verdad que somos nosotros los que estamos avanzando poco a poco y mejorando nuestro potencial con cada carrera, llegando incluso a tomar decisiones importantes en algunos puntos al menos.

En los modos tendremos algunos ya conocidos pero además veremos uno nuevo, el modo campeonato donde tendremos distintos retos que deberemos superar como Campeonato Oficial de Fórmula 1 2017, Temporada de campeonato clásico, Campeonato de Sprint o Campeonato de doble formato entre otros.

Los gráficos han sido mejorados en gran manera, lo cual es normal en todo tipo de saga que cuenta con entregas. Los coches cuentan con unos nuevos y brillantes diseños, el nivel de realismo en los monoplazas es muy alto.

Vemos grandes mejoras en el modo multijugador. En modo online podemos jugar hasta veinte jugadores. La búsqueda de partidas será rápida y nada de lag en las partidas. Una experiencia muy placentera y hay mucho nivel por ahí. También veremos eventos que gustarán muchos donde tendremos desafíos interesante para competir con una serie de condiciones establecidas.

Para terminar comentaros que hace unos días recibió una actualización donde vimos llegar una actualización de los elementos distintivos oficiales de los vehículos, así como nuevas características y mejoras en el juego.

Lo más destacado de esta actualización es el esperado Modo Fotografía por primera vez para consolas con el cual dispondremos de la posibilidad de crear, guardar y compartir fotos de diversos momentos del juego.

EDICIÓN ESPECIAL
INCLUYE:
DLC COCHE CLÁSICO
1988 McLAREN MP4/4
F1 2017
Formula 1

## ADRENALINA Y CARRERAS A GRAN VELOCIDAD NOS ENCONTRAREMOS EN F1









Incluye también una serie de mejoras relacionadas con la vertiente eSports, la más notable de ellas es un nuevo Modo Espectador que añade la opción de retransmisión de estilo televisivo en la parte izquierda de la pantalla. Como espectador, ahora podemos controlar la información que se muestra. Ver los tiempos en vivo del coche al que estamos siguiendo, las vueltas rápidas, así como las banderas amarillas sobre un sector específico del trazado.

# CONCLUSIÓN

Esta edición de F1 es posiblemente la edición más novedosa de los últimos años, siendo el mejor simulador de F1 que podemos encontrar. Ahora nosotros podremos convertirnos en leyenda o quedar en el olvido compitiendo como nunca, personalizando muchos más el vehículo a nuestros estilo de juego y si no queremos un completo simulador, activando las ayudas podemos convertirlo casi en un juego arcade.




# NO TENEMOS EL JUEGO COMPLETO PERO YA NOS HA ENAMORADO

**Nos trasladamos a Arcadia Bay tres años antes de los acontecimientos ocurridos en el primer juego para contarnos más sobre Chloe y Rachel, una relación tanto sonada pero de la que no conocíamos apenas unas pinceladas**

Esta segunda parte de Life is Strange, o mejor dicho esta primera parte, no espera, esta precuela, ahora sí que sí, sigue la misma línea que el otro juego. Si hemos jugado hace un semana o hace más de un año al anterior juego nos sentiremos como en un dlc, una continuación perfecta de la historia. En verdad, no es un dlc, no pensemos mal, lo que si es cierto que la fórmula del primer juego fue tan buena que este Life is Strange: Before The Storm la ha seguido, y en verdad, lo agradecemos.

Viene dividido en tres capítulos donde se nos contará la historia de la mejor amiga de Maxine Caulfield, Chloe Price y Rachel Amber. Pero este análisis se basará solo en el primero de ellos que es el único que está en el mercado en estos momentos.

Por si no lo sabias, el juego ahora ha sido desarrollado por Deck Nine Games



pero parece ser que han sabido continuar con la saga de una magnifica forma, sin perder su esencia tanto en estilo como diseño, banda sonora y argumento. La historia de Life is Strange: Before the Storm transcurre en Arcadia Bay tres años antes de los acontecimientos del primer título de la serie donde jugaremos en el papel de Chloe Price, una adolescente rebelde que entabla una inesperada amistad con Rachel Amber, una chica guapa y popular destinada al éxito. Cuando Rachel descubre un secreto en su familia que trastoca su mundo, esta nueva alianza será lo que les dé fuerzas a las dos para superar sus problemas. ¡Qué corto se nos ha hecho el capítulo! Muestra un argumento aparentemente sencillo pero a la vez muy profundo. Lo que parece ser juegos de una niña rebelde nos lleva mucho más lejos. Jugaran con nuestras emociones, metiéndonos tanto en escenas tristes, de tensión, amorosas e incomodas, y de ninguna podremos escapar sin tomar una decisión, acertada o no.





El segundo capítulo también está disponible pero no podemos contaros nada porque la mecánica, los gráficos e historia como es normal, es continuista y muy interesante, dejándonos nuevamente con ganas de más capítulos, así que se mantiene lo que os contamos del primero para este capítulo y si queréis spoiler… aquí no los encontrareis.

En lo respectivo a la jugabilidad nos encontramos con la misma fórmula que en el primer Life is Strange donde se nos presentarán infinidad de diálogos de donde iremos recopilando información a la vez que conocemos la historia y la vida de nuestra amiga Chloe y sus cercanos. Habrá puntos importantes donde no tendremos tiempo para escoger respuesta y otros como un nuevo minijuego en el cual tendremos peleas de palabras, donde haremos lo posible por enganchar nuestra respuesta con la anterior realizada por el otro personaje para quedar por encima de ella o finalmente agachar la cabeza y acatar lo que nos digan. Muy original este nuevo punto para darse ese toque de personalidad al juego. Los gráficos se muestran al igual que Life is Strange. Cierto que no sabríamos decir donde acaba uno y empieza el otro. Todo muy colorido, con muchos objetos visibles en los escenarios, cada personaje con su propia personalidad y un sinfín de bellas imágenes.

| | |
|---|---|
| GENERO: AVENTURA GRÁFICA | PLATAFORMA: PS4, PC, XB1 |
| DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: DECK NINE GAMES |

16 www.pegi.info

NOTA 9.0

| LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM | HISTORIA 9.1 |
|---|---|
| GRAFICOS 9.2 | MUSICA 9.4 |
| JUGABILIDAD 9.3 | TRADUCCION 5.9 |




REALIZADO POR BIBI RUIZ

Si no centramos en el apartado sonoro. Al igual que en el juego anterior contamos con las voces en inglés pero los textos traducidos completamente al castellano. La música está perfectamente integrada con todos los momentos que nos quiere expresar el juego, vamos, una de esas bandas sonoras para ponértelas en el móvil y escucharla mientras salimos a la calle. Esta viene a manos del premiado trío musical británico Daughter, formado por Elena Tonra, Igor Haefeli y Remi Aguilella.

# CONCLUSIÓN

Son solo los dos pimreros episodios que vamos a tener pero solo por estos ya vale la pena comprarse el pase. Nosotros lo hemos disfrutado mucho y si el primero te dejó con ganas de más, esto es lo que necesitabas. Buena historia, y algunas mejoras pero sobre todo sigue la línea ya establecida que tanto nos gustó en el primer juego.




# UN MULTIJUGADOR TREPIDANTE Y CON LOS PIES EN EL SUELO

**Call of Duty vuelve a sus origines para traernos una experiencia más que interesante como soldados en la II Guerra Mundial**

Siempre estamos con la comunidad dividida de si deberían llevar modo historia o no, y si es corta o es larga, si interesante o aburrida, pues nada, el que no quiera que no la juegue pero os digo de antemano que a mí me ha gustado. Además tenemos una historia relativamente corta ya que no llega a las siete horas por lo que es fácil de llevar, es lineal pero intensa y cuenta con gran variedad de buenos momentos por lo que nos divertiremos a la vez que disfrutamos de este nuevo título y como no, en la ansiada II Guerra Mundial.

Del espacio más profundo volvemos a las raíces de nuestra historia. El gran rival de CoD nos está haciendo disfrutar de la Primera Guerra Mundial y porque no, ahora nos vamos a poder trasladarnos a la Segunda Guerra Mundial con este nuevo título de Activision. CoD vuelve a sus orígenes, al punto de partida donde comenzó la franquicia. Más realismo, autenticidad e intensidad cinematográfica serán solo algunas de las características que nos ofrece este juego.

Estaremos en la historia de Ronald “Red” Daniels, un miembro de la Primera División de Infantería de los Estados Unidos, quien se unirá a las fuerzas británicas y a la resistencia francesa. Viviremos una historia para hacer un viaje por distintas ubicaciones europeas, en una misión que será vital para el éxito de las potencias aliadas. Call of Duty: WWII captura el heroísmo inolvidable



de los soldados que lucharon juntos en una guerra, que cambió el mundo para siempre. Entre las ubicaciones disponibles, como no, pasaremos por las playas de Normandía el Día D. marcharemos a través de Francia para liberar a París y finalmente empujaremos hacia adelante en Alemania en algunas de las batallas más monumentales de todos los tiempos.

La piedra angular de Call of Duty el multijugador, como bien sabemos uno de los puntos principales de diversión de este juego y que se mantiene en primera línea como estábamos acostumbrados, siendo un multijugador tan adictivo como siempre. Como novedades vemos un nuevo modo, así como mejoras de sistema y gameplay. Este multijugador está diseñado para que interactuemos y socialicemos con nuestros amigos, es el primero de Call of Duty que ofrece un nuevo acercamiento al personaje y crea una nueva categoría a través de Divisiones (Contamos con cinco distintas que son la División Aerotransportada, la primera en llegar a la acción; los tiradores de precisión de la División de Montaña; la versátil División de Infantería; la División Blindada, armada hasta los dientes; y la División expedicionaria, equipada con escopetas y cartuchos incendiarios.), batallas y un nuevo modo de juego narrativo y cuarteles generales.

Los mapas multijugador no serán tan cuadriculados, no tendremos los típicos tres pasillos que dominar. Ahora los mapas estarán más repartidos, y ya que no podemos volar volveremos a los orígenes de ir con cuidado en cada esquina. Si es cierto que no son demasiados mapas, sabiendo las tantas horas que vamos a meter pero no es nada nuevo, ya con los posteriores dlc's, incluidos en el pase de temporada, se irá ampliando el número para llegar a una mayor cantidad. En cambio sí decir que las localizaciones de estos nos han gustado mucho.

En resumen, COD WWII tiene un multijugador a la altura de los mejores COD que nos dejara horas de diversión o de cabreos, eso ya según te lo quieras tomar tú.




# EL DESEMBARCO DE NORMANDÍA NOS ESPERA

El sistema de armas y personalización, de desbloqueo de accesorios y demás lo vamos a dejar para que lo descubráis vosotros, para que lo disfrutéis poco porque es muy amplio, muy completo y sería demasiado completo para contarlo o aquí, he incluso nos dejaríamos cosas sin nombrar. Solo comentaros que si queréis conseguir las mejores armas tendréis que jugar mucho.

El entorno gráfico es impecable durante el modo historia ofreciendo una experiencia más que agradable y realista. Como viene siendo ya tradición en la franquicia de Activision contaremos con un nuevo modo cooperativo Zombie, esta vez con Zombie Nazis, el cual contará con una sorprendente y nueva historia siendo una experiencia cargada de acción y desenfreno. Lo que si hemos notado que más allá de la formula







por la que ya viene apostando la saga desde hace unos años si vemos que se ha vuelta un modo más serio nos meteremos en un viaje escalofriante a través de un nevado pueblo bávaro en Alemania, que posee un secreto retorcido con un poder inimaginable y monstruoso.

El juego viene totalmente doblado al castellano, tanto textos como audios y lo agradecemos. La saga siempre nos viene ofreciendo esto y tenemos que valorarlo porque no siempre es tan fácil encontrarse los juegos completamente doblados y tan bien hechos con este Call of Duty.

Como dato final deciros que durante sus primeros tres días, el juego ya ha recaudado más de 500 millones de dólares en todo el mundo, y cuentas con los siguientes ediciones: Edición Básica física, Edición Digital Básica, Edición Digital Deluxe, Edición Pro ( Pase de Temporada, SteelbookTM para coleccionistas y más).

GENERO: ACCIÓN

PLATAFORMA: PS4, XBX, PC Y XB1

DISTRIBUIDORA: ACTIVISION

DESARROLLADORA: SLEDGEHAMMER GAMES

18 www.pegi.info

NOTA 9.1

| | | | |
|---|---|---|---|
| COD WWII | | HISTORIA | 9.0 |
| GRAFICOS | 9.1 | MUSICA | 8.8 |
| JUGABILIDAD | 9.1 | TRADUCCION | 10 |




REALIZADO POR RAMÓN GÓMEZ

# UN JUEGO MUY ADICTIVO

## CONCLUSIÓN

COD WWII no es un juego novedoso en la saga, ni en el género. En cambio, no por ello, le resta que cumple con todo lo esperado: Acción, buen multijugador, historia interesante, muchas armas, mejora de personaje y modo zombie. Si eres de COD ya te lo habrás comprado, si no, este es tu juego si buscar adrenalina y disparos por doquier.




# CONTINUAMOS LA HISTORIA EN EL PAÍS DE LAS MÁQUINAS

**Estamos ante el primer gran DLC del título original post-apocalíptico lanzado este mismo año, y siendo unos de los mejores exclusivos del catálogo de Playstation de los juego disponibles hasta el momento**

Horizon Zero Dawn sigue siendo una de las mejoras elecciones dentro del catálogo de Playstation 4, y además siendo un exclusivo de esta. El juego gráficamente es brutal, en lo respecto a la jugabilidad contamos con mucha acción y sigilo, y si nos vamos a la historia, no era de las mejores pero lo que si engancha es querer saber más sobre el mundo de Aloy y porque está todo así ¿Porque las maquina dominan el mundo? y ¿Porque tienen una inteligencia primitiva y no son más avanzadas?

Como seguramente hará tiempo que jugaste y dejaste parado el juego base, voy a recordarte la historia y las mecánicas de juego. Nos ponemos en la piel de Aloy, una joven cazadora que se embarca en un viaje por encontrar su destino entre los restos de su pasado. Mostrando un mundo exuberante y postapocalíptico en el que la naturaleza se ha adueñado de las ruinas de una civilización olvidada y los restos de la humanidad viven en tribus de cazadores recolectores. Y donde las máquinas, criaturas mecánicas de origen desconocido, han arrebatado el dominio de la tierra a los humanos, que tendrán que hacerles frente sin descanso con la ayuda de la tecnología. Los humanos ya









>>







no son dueños y señores de la tierra, la maquinas lo controlan todo pero esto puede cambiar….

En el combate nos encontramos con una combinación de equipo primitivo con tecnología avanzada ofreciendo docenas de posibilidades de crear aparatos que conviertan a los depredadores en presas, donde además tendremos que jugar con estrategias únicas para acabar con las distintas máquinas e incluso hackeando los especímenes que hayamos atrapado para que obedezcan nuestras órdenes. Nuestra armas básicas con la lanza y el arco pero que se irán modificando para hacerlas más potentes ¿Por qué solo esto? Porque somos cazadores. Gracias al árbol de habilidades mejoraremos todo esto. Pero no es cierto todo lo que te cuento porque cuando nos enfrentamos a enemigos

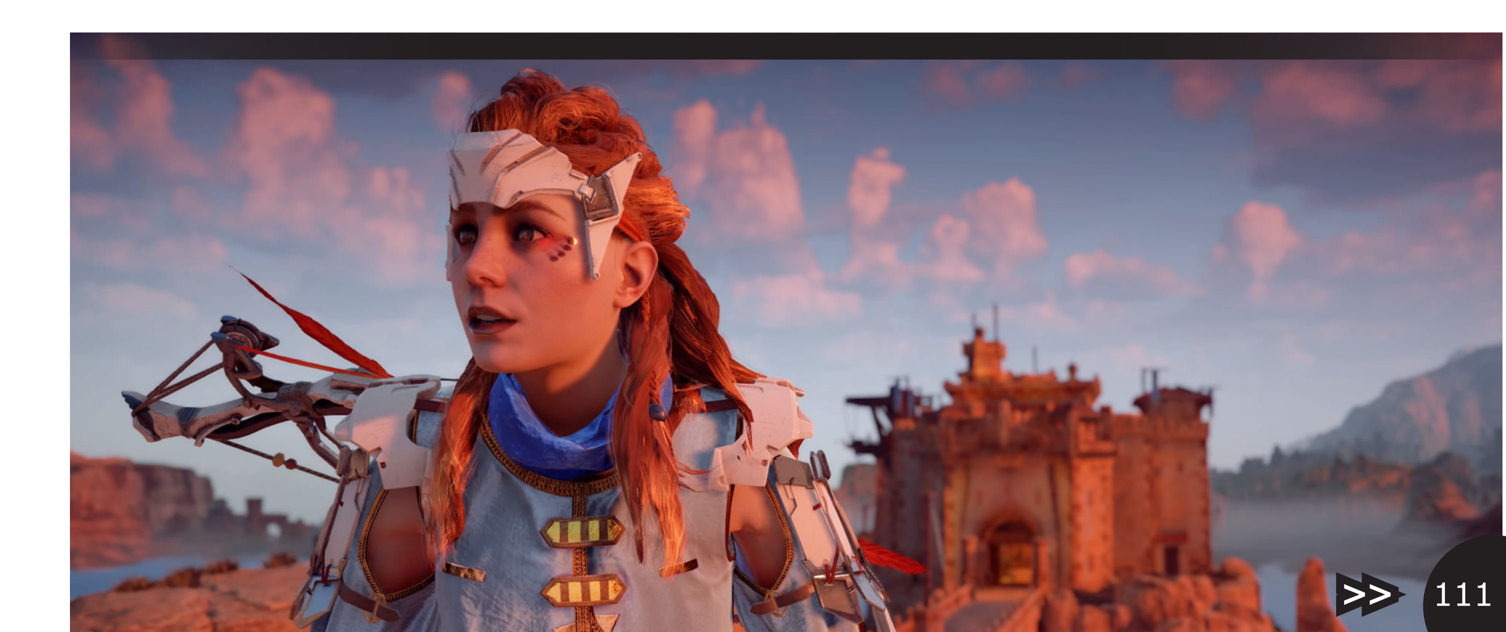


humanos tendremos otras posibilidades. Además podemos domar criaturas para usarlas como monturas de manera que recorramos el mapa con más rapidez.

Las habilidades con las que contamos son bastantes. Podemos customizar nuestro personaje a nuestro sistema de juego aunque para ello deberemos movernos por el mundo y consiguiendo experiencia de juego. Con cada máquina aniquilada o cazada aumentamos nuestros poderes.

Centrándonos en esta expansión podemos deciros que estamos ante una expansión con todas las letras. No veremos mejoras visuales, incorporaciones en la jugabilidad ni nada que se salga de la línea del juego. Lo que tenemos es una nueva historia, o más bien una ampliación de la historia, donde si nos encontraremos con nuevos animales y una nueva rama de habilidades. Esta vez, nuestra amiga Aloy se situara en las heladas tierras limítrofes







de la tribu de supervivientes Banuk para investigar una nueva amenaza de las máquinas. Nuestra protagonista deberá superar las duras condiciones del entorno y ganarse el respeto de los Banuk para conseguir los aliados, las habilidades y los conocimientos necesarios para desvelar un secreto del pasado y neutralizar una amenaza para el futuro.

Nos encontramos con nuevas y temibles máquinas contra las que combatir, nuevas armas, habilidades y armaduras El nivel de calidad de los gráficos es muy bueno. El entorno que nos presenta el juego no solo será grande sino también hermoso, lleno montañas nevadas, frondosos valles verdes, bosques y vastos desiertos. Ël juego es totalmente compatible con la potencia gráfica y las funcionalidades de PlayStation 4 Pro de la que consigue exprimir su máximo partido.

Michelle Jenner vuelve a poner voz a Aloy, la icónica y aguerrida cazadora de máquinas protagonista del universo Horizon Zero Dawn.. Igualmente que en otras ocasiones recomendamos que se jueguen de manera independientes dependiendo del contenido y el juego, como pasó hace poco con otro exclusivo de esta misma consola como fue Uncharted 4 El legado perdido, en esta ocasión para poder jugar a esta expansión será necesario disponer del título original por lo que será compra solo para los poseedores del juego base o a tiempo estas de comprar un pack con todo.

# CONCLUSIÓN

Horizon Zero Dawn The Frozen Wilds es la oportunidad para perfecta para retomar este magnífico juego, y una excusa más que buena para volver a recorrer el mundo que nos muestra.




# COMPITE COMO NUNCA LO HABÍAS HECHO

**Esta nueva entrega de la mítica saga de Playstation llega orientada mayormente al juego online, a la competición, con la clara intención de hacerse un hueco en las competiciones eSports**

Este Gran Turismo Sport cuenta con coches reales además de una experiencia de conducción única y realista que se adapta a nuestras exigencias y peculiaridades e incluso llegando a ser asequible a los que se quieren iniciarse en el juego como para los expertos que quieren ir un paso más allá en el mundo competitivo

Tiene un modo compatible con PlayStation®VR, lo que ofrece una experiencia completamente inmersiva en la que vivir la competición desde dentro del habitáculo de cada vehículo.

Si nos vamos a los gráficos del juego, sinceramente es imposible hablar mal de él. El juego luce unos escenarios espectaculares y unos paisajes de escándalo. Echamos muy en falta el uso de la climatología. No veremos lluvia o viento que nos pueda molestar en las carreras, algo muy extraño ya que es muy probable, más bien es 100% probable que con tantas carreras algún día llueve, nieve o haga viento, y esto por supuesto afecta a la conducción. Pero en GTS no han






querido tenerlo en cuenta pero nosotros si tendremos que tenérselo en cuenta como un punto negativo.

Ahora toca la jugabilidad. He probado varios escenarios, distintas carreras, diversos coches y todo esto se hace notar. El coche cumple con los requisitos o más bien con las características con la que tiene, vemos como unos coches están más asentados a la carretera, como otros son más rápidos, unos más fáciles de dominar, otros perfectos para derrapar en las curvas, y los escenarios harán mucho también en este aspecto.

El realismo en lo referente a la jugabilidad sigue potenciandose más y más. La saga Gran Turismo continua siendo un simular cada vez más completo, ofreciendo una experiencia de juego emocionante a la vez que muy realista. Si es cierto que en los últimos años se apreciaba más la diferencia entre este juego y otros, y parece que le ha faltado algo más de evolución al título para mantener esa distancia de la que disfrutaba. El juego aunque muy completo, lo vemos algo corto de contenido ya que ahora mismo hay en el mercado varios títulos del mismo género y llegan con más variedad de contenido.

La IA no juega como esperamos porque no llegará a ser un reto extremo si jugamos sin las ayudas. Durante unas vueltas no nos perdonaran nada pero conforme nos acercamos al final irán bajando el ritmo para que si somos buenos casi siempre terminemos en los mejores puestos.

Por otro lado, la curva de aprendizaje está muy bien implementada. Jugando las carreras iremos obteniendo distintos puntos de premios para ir consiguiendo distinto tipos de cosas, entre ellas ampliar nuestro garaje.

La traducción del juego es completa, con subtítulos en castellano y audio en castellano también. El juego cuenta con un ambiente perfecto para disfrutar del rugido de los coches, de los chirrillos al cochar y de los derrapes que realicemos. Este juego está disponible en diferentes ediciones:




CUENTA CON EDICIONES PARA TODOS LOS GUSTOS

Edición Estándar Edición Estandar Plus (250.000 créditos del juego, pegatinas de marcas exclusivas, un casco de competición cromado de edición limitada y 60 avatares de PS4), Edición Limitada (l juego completo físico, pack de pegatinas digitales, 1.500.000 de créditos, 60 avatares para PS4, casco cromado digital, caja metálica y 6 coches extra), Edición Coleccionista (el juego completo físico, pack de pegatinas digitales, 2.500.000 de créditos, 60 avatares para PS4, casco cromado digital, caja metálica, Apex Booklet, réplica Mercedes Benz AMG -GT y 18 coches extra), Edición Digital Estándar y Edición Digital Deluxe (juego completo digital, un pack de pegatinas digitales, 2.000.000 de créditos, avatares para PS4, un casco cromado digital, y 12 coches extra).

Como dato curioso y para terminar este análisis deciros que PlayStation España y Nissan han anunciado la disponibilidad de una nueva versión limitada y numerada de su Nissan Juke, este incluirá detalles exclusivos además de una PlayStation 4 de 500GB junto con una copia del nuevo Gran Turismo Sport. Esta versión especial del crossover urbano japonés estará disponible en dos colores (azul ultramar y blanco perlado), estará limitada a 500 unidades e incluirá un pack especial de personalización que incluirá: Llantas de 18” en




| | |
|---|---|
| GENERO: CONDUCCIÓN | PLATAFORMA: PS4 |
| DISTRIBUIDORA: SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT | DESARROLLADORA: POLYPHONY DIGITAL |

# GRAN TURISMO SPORT

PEGI 3 www.pegi.info

| | | | |
|---|---|---|---|
| HISTORIA | 8.7 | | |
| GRAFICOS | 9.3 | MUSICA | 8.7 |
| JUGABILIDAD | 8.4 | TRADUCCION | 10 |

NOTA 8.9




REALIZADO POR CRISTINA USERO

negro Tokyo, placa exterior trasera GT Sport, placa interior numerada, alfombras personalizadas GT SPORT, premium box y llavero numerado, protector de entrada GT SPORT, reposabrazos delantero y aleta de tiburón, decoración exterior especial en techo, capó y laterales del vehículo, y como hemos nombrado, una consola PlayStation 4 + Gran Turismo Sport.



# CONCLUSIÓN

El juego cuenta con unos gráficos espectaculares, buenos coches, grandes carreras, muchas más opciones de juego, siendo un simulador muy bueno, en su contra se queda corto en el contenido, no da muchas alternativas al juego offline y juega poco con la climatología, incluso con esas contras la balanza se inclina muy a favor de jugarlo.




# UNA SEGUNDA PARTE MUY BUENA Y COMPLETA

**Wolfenstein II nos transporta a unos Estados Unidos que se encuentran bajo el control nazi con una misión: reclutar a los líderes más audaces de la resistencia**

Seremos B. J. “Terror Billy” Blazkowicz para unir a un variopinto grupo de luchadores de la resistencia, que se esforzarán para lograr un objetivo común: expulsar a los nazis de los Estados Unidos. Combatiremos a los nazis en lugares emblemáticos tales como la pequeña ciudad de Roswell, Nuevo México, una Nueva Orleans en cuarentena y un Manhattan posnuclear.

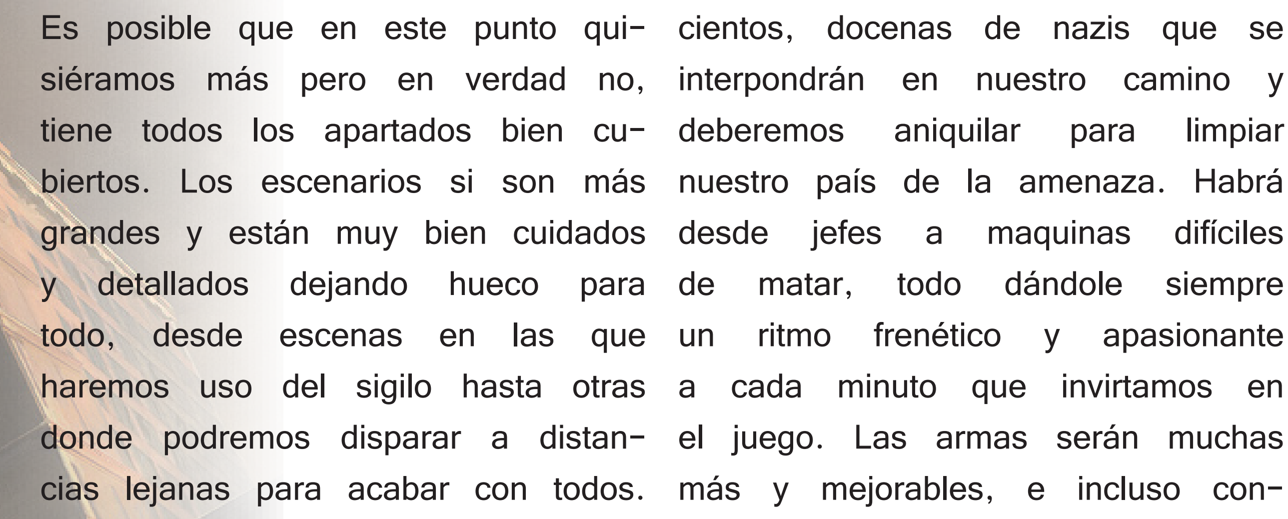
La historia es muy larga, con buena dificultad, con momento entretenidos y con muchos buenos momentos. Encima el juego nos ofrece la oportunidad de desbloquear misiones secundarias que ofrecen más horas de juego aun. No cuenta con modo online que es raro verlo hoy en día pero en verdad no lo echamos en falta.

Recomendamos el primero juego para disfrutar más de este porque la historia es anterior y es muy divertido, pero si no queréis jugarlo o tenéis tiempo, no debéis preocuparos porque nos pondrán al día de donde nos encontramos. Encima, si queremos meterle más horas, podremos hacer porque hay montones de coleccionables durante todo el mapa.

Sigue mucho la línea del anterior juego pero todo está muy completo, incluso con un aspecto mejor que el anterior juego.







Es posible que en este punto quisiéramos más pero en verdad no, tiene todos los apartados bien cubiertos. Los escenarios si son más grandes y están muy bien cuidados y detallados dejando hueco para todo, desde escenas en las que haremos uso del sigilo hasta otras donde podremos disparar a distancias lejanas para acabar con todos.

El carácter de los personajes será mucho más fuerte que en el primer juego, haciendo una historia interesante y dejándonos con ganas siempre de saber más, y por supuesto de conocer las historietas de cada uno de estos personajes.

Wolfenstein II: The New Colossus destaca por tener muchos más enemigos que en el anterior juego y por si fuera poco han sido mejorados con máquinas. Serán cientos, docenas de nazis que se interpondrán en nuestro camino y deberemos aniquilar para limpiar nuestro país de la amenaza. Habrá desde jefes a maquinas difíciles de matar, todo dándole siempre un ritmo frenético y apasionante a cada minuto que invirtamos en el juego. Las armas serán muchas más y mejorables, e incluso contaremos con un hacha para cortar miembros si así lo deseamos.

Dispondremos de un arsenal de armamento de ciencia ficción completamente optimizable, que incluye el nuevo Dieselkraftwerk con lo que podremos desatar nuevas habilidades para abrirnos paso a tiros entre legiones de avanzados soldados nazis y über-soldados en este increíble shooter en primera persona.



GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS4, XB1, PC

DISTRIBUIDORA: BETHESDA SOFTWORKS | DESARROLLADORA: MACHINEGAMES




Para que no nos perdamos ningún dialogo ni tengamos que ir leyendo, Wolfenstein II: The New Colossus nos ofrece un buen doblaje que estará totalmente en castellano, y ciertamente muy bien doblado. Wolfenstein II: The New Colossus cuenta con una edición coleccionista que incluye una figura de acción de 30 cm a escala 1/6 del héroe del juego, el asesino de nazis William Joseph "B. J." Blazkowicz, acompañada de una caja de gran calidad con un estilo de los años 60 y un póster de Blitzmensch de 23 x 35 cm.

# CONCLUSIÓN

Tenemos un juego completo, con muchos nazis, con mucha acción, disparos, nazis, una gran jugabilidad, mapas grandes y bien detallados, nazis y por si fuera poco, muchos más nazis para aniquilar. Si jugaste al primero este te va a gustar mucho, si no lo jugaste pero te molan los shooter con historia, este juego también es para ti.




# LAS CALLES DE SEÚL SERÁN NUESTRO CAMPO DE BATALLA

**Un juego cargado de acción, bromas, héroes, villanos, horas de juego, niveles, armas y muchos más, esto es ¡Agents of Mayhem!**

Devil's Night, el momento en que todo cambió. La súper organización de villanos conocida como Legion, liderada por un hombre llamado Morningstar, se dio a conocer con un ataque global simultáneo. Usando tecnología de tele-transporte, y armas cargadas de materia oscura, Legion aparece por el mundo en un abrir y cerrar de ojos. Exterminando ejércitos. Robando recursos. Paralizando economías. Sumiendo a todos en el miedo. En un esfuerzo para recuperar el mundo de manos de Legion, La Corporación Ultor crea una nueva iniciativa anti terrorista: Mayhem (Multinational Agency for Hunting Evil Masterminds o Agencia Multinacional para la Persecución de Genios Malvados) y recluta a la ex ministra de Legion, Persephone Brimstone, para dirigir la lucha contra sus antiguos secuaces. Ahora, teniendo la tecnología de tele-transporte de Legion, Persephone y sus Agentes del Caos se dirigen a Seúl, luchando desde los tejados hasta las entrañas de la ciudad para parar a Legion sea como sea.

Con este fuerte argumento comienza Agents of Mayhem un juego cargado de acción sin freno. Seguramente os recordará a muchos a un juego que tuvimos hace un tiempo, Saint's Row, y claro está porque este llega siendo una fuerte evolución del juego. No es una continuación, ni es una copia exacta, en verdad, ni siquiera se parece






en nada, bueno, en algo si, porque sigue predominando el color que destaca a la saga, el morado. Contaremos con doce agentes, cada uno distinto, con sus propias habilidades y armas, sin dejar de lado los movimientos especiales. Este juego se une a los juegos basado en hero-shooter con un gran toque de humor y toques de comics que lo hacen además de entretenido atractivo visualmente. Cada personaje será único y contará con varios ataques especiales que nos servirán mucho en las batallas, uno de ellos pasivo, otro de tiempo y finalmente el super especial ataque que será el que todos querremos usar, llamado ataque Mayhem.

Además cada uno tendrá misiones propias de historia con lo que ayuda a conocerlos mejor conforme avanzamos en el juego. Al principio se nos presentará tres (Hollywood, Fortune y Hardtack) y los iremos probando para ver que tal son, una buena forma de obligarnos a jugar con varios y no centrarnos solo en un personaje. Y más adelante





iremos consiguiendo, conociendo o desbloqueando a los otros nueve héroes. Tras el comienzo donde probaremos en un breve pero buen momento probaremos los tres primeros héroes podremos escoger cual nos gusta para jugar con él, pero siempre con la facilidad de pulsar solo un botón para cambiar entre los que tengamos.

Las misiones se organizan en el centro de operaciones donde elegiremos como realizar cada una nosotros. Solo con las principales rozaremos las treintena de horas que no está nada mal, tiempo en que el podemos probar todos los personajes para ver cuales nos gustan más y cuales equiliban mejor nuestro escuadrón deseado. Esto esta complementado con otros cosas como los eventos que nos iremos encontrando que serán un aliciente para desviarnos de la línea de la historia. En esta base de operaciones mejoraremos a nuestros personajes, tendremos nuestro garaje con coches y mucho más.

La fluidez de juego es muy buena y subir de nivel se notará en el juego, llegando a ser gratificante. Todo el tiempo iremos a tope matando enemigos mientras nos movemos por Seúl. E incluso no tendremos balas, o al menos no se nos gastarán ofreciendo un desenfreno sin límites donde nos centraremos en matar enemigos y hacer misiones y no tanto en ir buscando munición. Los héroes son únicos, y cada uno de ellos está bien personalizados, en cambio, no podemos decir lo mismo de los enemigos que rápidamente se convertirán en objetos para matar, mas grandes o más pequeños

pero no encontraremos nada destacable. Es cierto que el juego busca la acción desenfrenada de matar a diestro y siestro pero un toque de personalidad a estos enemigos hubiera ayudado a evitar la monotonía o linealidad que se produce en muchas ocasiones de juego. Aunque el juego siempre dispondrá de escenas repletas de objetos, enemigos y efectos, con los menús que nos muestra el juego no tendremos una pantalla sobrecargada, en muchos juegos, son tantas las descripciones y datos que se muestras que nos quedamos casi sin pantalla para jugar, pero como digo, este no es el caso, solo veremos lo necesario. Los escenarios son muy coloridos, en una ciudad que entremezcla el estilo clásico de la ciudad actual y muchos toques futuristas. Todo con un toque al puro estilo comic que ya hemos visto en otros juegos del género y que atrae muchísimo. Para los que siempre queréis saber de los idiomas, este juego llega en inglés aunque al menos todos los textos y descripción si llegan en nuestro idioma. La historia se narra mientras vemos algunas escenas con lo que podremos ir leyéndola sin problema, y normalmente las misiones aparecerán en pantalla, mostrando los objetivos y las charlas que veremos durante el juego serán sencillas de leer, llegando a ser muchísimas veces solo comentarios bromistas por lo que no os preocupéis por el audio.



| | |
|---|---|
| GENERO: ACCIÓN | PLATAFORMA: PS4, XB1, PC |
| DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: DEEP SILVER |

18 www.pegi.info

NOTA 7.9

AGENTS OF MAYHEM

| | | | |
|---|---|---|---|
| HISTORIA | 7.7 | | |
| GRAFICOS | 8.1 | MUSICA | 8.3 |
| JUGABILIDAD | 8.4 | TRADUCCION | 5.7 |

REALIZADO POR CRISTINA USERO



# CONCLUSIÓN

Agents of Mayhem es la evolución de Saint's Row, convirtiendo a sus personajes en Heroes de Maydem. Una historia fácil de seguir, muy entretenida gracias a acción desenfrenada con opciones de aumentar las horas de juego haciendo otros tipos de misiones, con subidas de personajes y con miles de enemigos para aniquilar.




# NUESTRO PRINCIPAL OBJETIVO ES HACER EL MAL

**Nunca nos hemos divertido siendo tan malos como lo podemos ser en Dungeons 3 ¿Por qué siempre tienen que ganar los buenos? Se acabaron los prototipos, acabemos con los ellos y que triunfe el mal**

Con esta premisa entramos en la continuación de la saga Dungeon. No somos los buenos, no queremos que ganen, y nuestros objetivo es claramente dominar el mundo pero ¿Estamos a la altura? El Señor de la Mazmorra ha decidido que quiere ampliar sus dominios y aunque no sea fácil lo va a intentar. Para ello solo necesita un alma corrompida, un alma para dominar y que con su cuerpo pueda llevar el mal allá por donde vaya. Este cuerpo… y ¡qué cuerpo! Será el de una hechicera elfa oscura llamada Thalya, la cual pronto se convertirá en su teniente jefe del ejército que aterrará al mundo.

Dungeons 3 es un juego con mucho sentido del humor. Por ejemplo, para decirles que trabajen más los esbirros los podremos abofetear. Durante todo el transcurso de este no pararemos de escuchar comentarios chistosos o absurdos y no todo quedará ahí porque tendremos un montón de guiños a otros juegos del género e incluso alguna que otra serie o película.

No es difícil de dominar y nos sentiremos disfrutando de él desde el minuto uno. Tendremos que aprender muchas cosas pero todo irá en buen progreso la curva de aprendizaje

La campaña son veinte misiones con una duración media de una hora por cada una. Es una campaña con un tiempo bueno pero además como los mapas se generan aleatoriamente podremos repetir si queremos más. Si vienes de jugar a los anteriores juegos veras que la generación de los mapas es una mejora en la saga. Explorando el escenario iremos acabando



con el bien, destruyendo y saqueando todo lo que vemos. Será un lujazo hacer todo lo que nos dé la gana sin pensar en los demás, solo en nuestro propio beneficio.

Tendremos un agujero que habrá que decorar. El inframundo esta en nuestra manos y como trozo de arcilla deberemos modelarlo a nuestro gusto, creando todo tipo de estructuras, trampas, y lo más importante, un gran gran gran almacén para guardar el oro ¿Qué sería de nosotros sin un buen montón de oro? Tener en cuenta que lo más importante será evitar que lleguen al corazón de la mazmorra, si este cae perderemos todo por lo que usa tus dotes de estratega y defiéndete bien.

Con dinero y tiempo crearemos además un ejército fuerte para conquistar el mundo, poco a poco iremos recorriendo el mapa pero si no dejamos de hacer el mal, este abrazará todos los rincones del planeta. Entre este ejército que será muy variado entre otros encontraremos goblings, Zombies y orcos, aunque la lista crece un poco más.

Visualmente es un juego muy chulo. Los mapas están llenos de coloridos, efectos por doquier. No son los mejores gráficos que podemos ver en el mercado pero sin lugar a duda nos hace sentir en un juego de estrategia de la vieja escuela pero con toques que lo hacen perfectamente un juego de esta época.






El juego completamente doblado al castellano, no es fácil encontrarnos siempre con esto, y por ello hay que agradecerlo porque sobre todo no entendeníamos tantas bromas como hacen y deberíamos estar todo el rato pendiente del texto si no tenemos un nivel alto de inglés.




# CONCLUSIÓN

Dungeons 3 no es muy innovador pero no contamos con muchos juegos actualmente del género o al menos con esta temática en consola por lo que será un candidato interesante si queremos jugar a un juego de estrategia. Una historia graciosa y entretenida en un juego que sin llegar a ser sobresaliente cumple con todo lo que tiene que cumplir para ser divertido a la vez que completo en el género.




# EXPLORA UN ENORME REINO CON DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

**Tras mucho tiempo, y habiendo pasado en un primera versión para consola, más adelante por pc con su expansión y notables mejoras gráficas, ahora llega como una remasterización para Playstation 4 y Xbox One**

Esta versión incluye el juego original Dragon's Dogma junto a todos los contenidos adicionales de su expansión Dark Arisen, entre los que se incluye el reino subterráneo de la Isla Bitterblack, plagada de nuevos y aterradores enemigos contra los que enfrentarse, aventuras y un armas de alto nivel y packs de armaduras. Entre estos contenidos tenemos un enorme reino subterráneo para explorar con más de 25 terribles enemigos, más de 100 nuevos elementos de equipamiento, habilidades de nivel 3, 14 nuevos personajes, nuevas mejoras de equipamientos, se han visto incrementadas las opciones de personalización de personajes, y la posibilidad de elegir las voces en japonés.

Durante la historia no iremos solo, sino que llevaron con nosotros a los que se hacen llamar con Peones, gente que ha jurado seguirnos y apoyarnos en nuestra meta. Es de marcar que la IA de estos está muy conseguida. Estamos ante un juego con un gran nivel de profundidad en todos los campos de juego, todo lo que hagamos o elijamos afectará tendrá efecto en el juego, el rol del personajes, el peso de nuestro arma, el material de la armadura, los compañeros que llevemos, prácticamente todo será importante, así que no deis ningún paso sin estar seguro porque tu destino dependerá de eso. Estos peones, Peones lucharán siempre a nuestro lado, pero de forma independiente, demostrando su destreza y haciendo uso de las habilidades adquiridas en función de lo que vayan aprendiendo. Ninguna batalla será igual que la anterior, y será muy importante el rol que hayas elegido para nuestro personaje.



Podemos compartir nuestros Peones online y obtener recompensas en forma de tesoros o consejos y pistas estratégicas, que nos servirán para acabar con los aterradores enemigos. Por su fuera poco, podemos pedir peones prestados cuando se requieran ciertas habilidades específicas para completar diversos desafíos de las misiones. Finalmente les daremos una puntación a cada peón, un bueno camino para diferenciar los buenos de lo que no lo son tanto.

El editor de personaje tiene muchísimas opciones y está muy completo, cumple con todo lo necesario para crear un personaje totalmente a nuestro gusto. Un detalle a nombrar que no hemos visto en otros juegos es que tiene la posibilidad de elegir la postura y manera de andar, no es que esto vaya a hacer que la historia sea distinta ni que peleemos mejor pero bueno es una opción de que el movimiento de nuestro personaje se ajuste un poco más a lo que hemos pensado, para que este un poco más simétrico con las características que hemos predefinido. Con esto se consigue que nunca haya dos personajes que se parezca por lo que cada personaje será único. Los roles que podemos tomar con el personajes serán tres, un dps (daño por segundo) cuerpo a cuerpo, dps a distancia (usando arco), y dps con poderes mágicos (vamos, lo que viene a ser un mago o hechicero).



Durante el juego nos encontraremos todo tipo de enemigos, entre ellos algunos extraídos de la mitología griega como puede ser la Quimera o el Grifo; y el modo de acabar con ellos será el mismo pero no la forma de hacerlo. Hay que tener en cuenta que cada enemigo tendrá sus habilidades y es posible habrá momentos en los que nos encontremos que los puntos fuertes de nuestro personaje tal vez tan bien lo sean del rival porque lo que aquí la estrategia toma un papel importantísimo. Por si todo esto fuera poco, tendremos que tener en cuenta que no nos encontraremos con los mismo monstruos si paseamos de noche o de días, osea que dentro de cada zona tendremos un tipo determinado de bichos y además variará según en el estado del día que nos encontremos.

Lo realmente notable en esta edición son las mejoras gráficas, ya que no contando con un rediseñado completo si apreciamos unos entornos más pulidos con unos detalles más claros, si a eso le sumamos que es un juego de rol muy completo, nos encontramos ante un candidato interesante dentro del género.

En lo referente al idioma lo siento pero tengo que deciros que después de tanto tiempo no han querido incluir las voces en castellano, por lo que tendremos que conformarnos con con los subtítulos en nuestro idioma.



| | |
|---|---|
| GENERO: RPG | PLATAFORMA: PS4, XB1 |
| DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: CAPCOM |

18 www.pegi.info

NOTA 8.4

**DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICOS | 8.8 | HISTORIA | 8.9 |
| JUGABILIDAD | 8.5 | MUSICA | 8.7 |
| | | TRADUCCION | 4.0 |




REALIZADO POR BIBI RUIZ



# CONCLUSIÓN

Dragon Dogma: Dark Arisen es un gran juego de rol muy recomendado para los aficionados a este juego porque además de incluir muchos buenos detalles cuenta con todo el contenido hasta la fecha. Tal vez no llegó al puesto que se merecía en su día porque salieron otros títulos muy potentes un poco antes por lo que más motivos teneis ahora para probarlo.

QUAKE
WORLD CHAMPIONSHIPS

# QUAKE CHAMPIONS NO ES PARA DÉBILES

## Si eres un pro con los shooter y además amante de la saga Quake, tu juego ha llegado, uno de los más competitivos del momento, ¿Preparado para darlo todo en la Arena?

Si no tienes pensado jugar a muerte, fortalecerte cada vez que mueres y estudiar a tus rivales, difícilmente encontraras hueco en este juego que está bien pensado para los más profesionales, siendo un juego que mucha gente andaba esperando. Pueden entrar todos pero solo los más fuertes sobrevivirán. Deberemos aprendernos los mapas y tener muchos reflejos para no morir demasiados, porque si pensáis que no vais a morir llegáis equivocados.

Estamos ante un juego de estilo arena shooter donde veremos lo que estamos acostumbrados, siendo ya de moda en este estilo de juego, los héroes. Cada uno de los personajes tendrá habilidades especiales que lo harán único. Y no solo eso, tendremos muchas personalizaciones para cada personaje, incluso con los distintos tipos de armas.

Otro detalle que también sigue a la moda, serán las cajas de looteo. Con dinero que ganamos en la partida podremos comprar de todo, hasta curiosamente, personajes durante un tiempo limitado. Esto es algo a lo que no estamos acostumbrados pero la idea no anda mal e incluso es posible que se convierta en nueva moda entre los juegos del género.

Lo que si vemos distintos respecto a otros heroshooters que hay en el mercado ahora mismo son el diseño de los personajes que no serán tan graciosos, tan estilo comic o coloridos, sino que serán personajes más serios, con todos más oscuros y muchos de ellos serán demonios. El diseño de los personajes está muy chulo, y cada uno más característico que el anterior. Pero no solo es diseño será único, el tipo de arma será importante, por ello cada uno de los personajes será distinto.



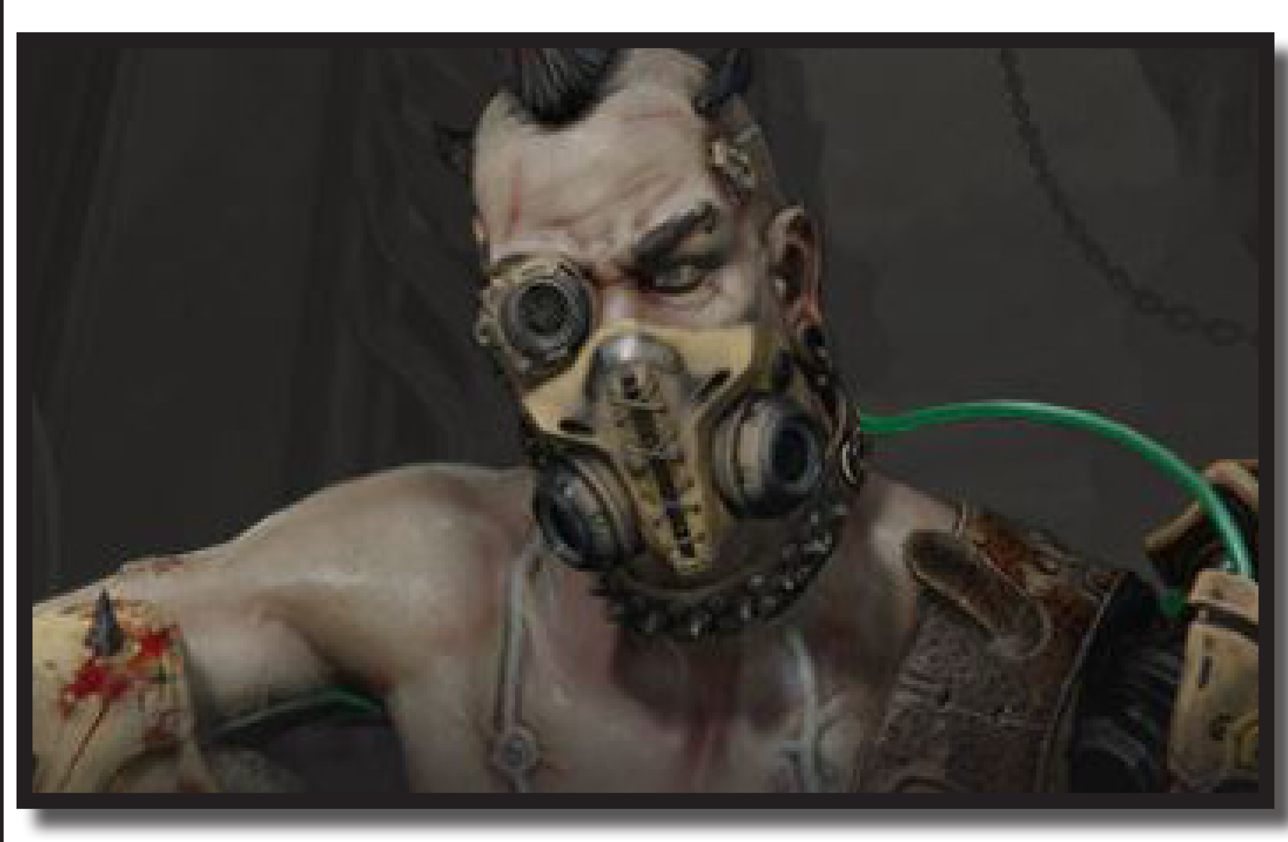
Los escenarios siguen teniendo esencia Quake. No pisaremos un escenario en el que no nos sintamos dentro de la saga. La esencia de la franquicia sigue presente y eso nos ha gustado mucho. Entrar en la arena es una experiencia que nos traerán muchos recuerdos.

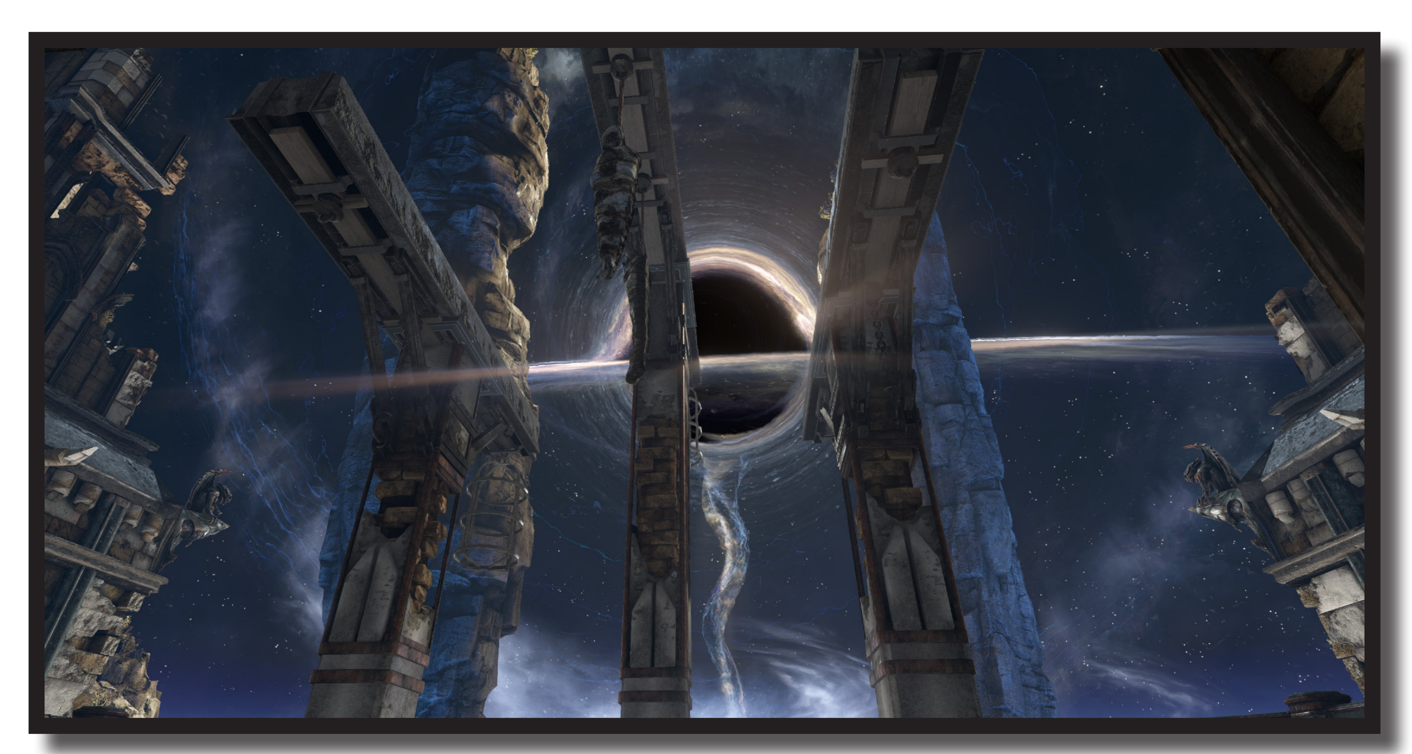
Lo que ha cambiado mucho es que Quake no está orientado a jugar solos, no solo nos referimos a que tendremos que jugar en el multijugador sino que tenemos que tendremos que jugar siempre con los compañeros para superar los retos que se nos presentan, que con reglas sencillas no serán fácil de cumplir. Eso si, es de decir, que las partidas son un vicio.

Veremos unos gráficos muy mejorados, siendo casi todo zonas muy cerradas aunque donde podremos morir al volver cada esquina.

La búsqueda de partida de momento no tiene en cuenta nuestro nivel por lo que siempre será un reto cada partida. Es normal pensando que estamos en juego que busca solo a los mejores pero no estaría mal para que los más novatos fueran aprendiendo.

En este momento se encuentra en Early Access en PC por lo que es muy probable que veamos muchas mejoras en los próximos meses. En un futuro el juego será gratuito pero de momento, si queremos entrar deberemos comprar el pack Champions. ¿Y que incluye este paquete? Pues un montón de cosas. Pero no te preocupes que te las contamos. Por un lado contamos con acceso a los once campeones actuales (Ranger, Visor, Scalebearer, Nyx, Anarki, Clutch, Sorlag, Galena, Slash, B. J. Blazkowicz de Wolfenstein, de id Software, y el nuevo DOOM Slayer), pero además disponemos de todos los campeones futuros, incluidos al menos seis campeones adicionales que se espera que lleguen antes de que acabe 2018, y todos los que vayan después; un diseño exclusivo del acceso anticipado para un habitual de la saga, Ranger, que será exclusivo para los que hayan comprado este paquete durante el Early Access; tres relicarios (cofres que contienen tres objetos en el juego para el perfil, los campeones y la personalización de armas, tales como diseños, sombreadores, placas de identificación y mucho más); Ocho arenas (incluye dos nuevas e increíbles arenas, como Church of Azathoth y Tempest Shrine.); opciones de de personalización para campeones, armas y perfiles (incluidos nuevos conjuntos de diseño y sombreadores de armas); Partidas personalizadas (nos permite crear partidas, invitar a un grupo y establecer condiciones de victoria concretas para cada modo y mapa); Chat de voz en el juego; y nuevos sistemas que nos recompensarás sin somos jugadores asiduos.





# CONCLUSIÓN

Quake Champions es potencialmente un juego orientado a la competición. Con la esencia de la saga allá donde vayas con unos personajes bien diferenciados donde lucharemos continuamente por la supervivencia.




# SOBREVIVE EN UN DURO MUNDO

## Tras dos largos años entre dinosaurios y desarrollo, ARK llega con su forma más completa a las consolas ¿Estás dispuesto a embarcarte en este peligroso mundo?

ARK: Survival Evolved llega como un juego muy completo ya que se ha estado cociendo a fuego lento en Steam desde verano de 2015 llegando a superar los diez millones de jugadores.

En ARK tendremos la posibilidad de entrenar a dinosaurios, hacerlos nuestras mascotas o convertirlos en monturas. Despertaremos desamparados y hambrientos en la playa de una misteriosa isla junto a un grupo de otros humanos confusos. Para sobrevivir, la supervivencia será crucial porque tendremos que crear herramientas para crear nuestro refugio y recolectar la comida, conviviendo con salvajes y peligrosos dinosaurios. Empezaremos con armas primitivas pero con el paso de los niveles y el tiempo disfrutaremos de armas futuristas. Deberemos cazar e investigar a la vez que cazamos.

Un consejo. Si no queréis morir al comienzo poneros manos a la obra nada más salir, buscar material y comida. Montar una pequeña casa con una hoguera o antorchas y no dudéis en visitarla cada vez que os haga falta. También es recomendable crearte algunas cajas para ir dejando el material, no solo por tener más huecos disponibles encima, ni tampoco por el peso, también por si morimos, ya que perderemos todo, aunque dispondremos de diez minutos para encontrar nuestro cuerpo y recuperar el material pero seguramente si habéis muerto… el dinosaurio seguirá esperando y llegaremos más vacíos que nunca. Además, hacer



todo lo posible por crearos un saco o una cama, ya que de esa manera crearemos un punto de inicio para aparecer al morir, sino luego tendremos que ir a buscar de nuevo nuestra casa y orientarnos y muchas veces ni será fácil ni estaremos cerca. El juego juega mucho con el tema de la exploración y la construcción. Algo a lo que cada vez estamos más acostumbrados en los juegos pero que no nos deja de gusta a la vez que nos engaña. El sistema "Juan Palomez" nunca falla. Saldremos en busca de carne y plantas o montaremos nuestro pequeño huerto una vez ampliemos la casa. Comer y dormir será necesario. El agua escasea y el alimento no será gratis, también todos los rincones no serán seguros, deberemos encontrar y construir refugios que nos protejan de los temidos dinosaurios. El sistema de recolección y exploración será completísimo. Dispondremos de todo, y por supuesto adaptado al entorno. Con cada nivel obtenido aumentaremos las recetas que nos abrirán nuestras posibilidades de construcción, de caza o recolección.

Pisar zona de mal clima hará que quedemos exhaustos, con hambre y mucha sed, luego seremos presas fáciles para los enemigos. Esto es un detalle que está muy bien planteado, porque al igual que en la vida real, estar a la intemperie con mal tiempo no nos va nada bien por lo que deberemos buscar refugio rápido. Ya os aviso que en más de una vez os encontrareis sin saber qué hacer para llevar todo al día pero eso es la supervivencia, disfrutar de ella mientras sufrís. No te vamos a contar la experiencia de montar a tu primer dinosaurio pero será espectacular. Tras ser fans de los dinosaurios, llegar a este inmenso mundo donde los vemos en libertad y podemos convivir con ellos ya habría sido suficiente para dejarnos contentos, pero la cosa no queda ahí y llegamos hasta el punto de convertirlos en monturas, teniendo la posibilidad de conseguir verdaderas bestias pero ya os digo que no será fácil, tendréis que currároslo. Y ¿Por qué no criar nuestro dinosaurio? Domestica a unos de los más de cien tipos distintos de dinosaurios que existen en esta prehistoria.



## SI TE GUSTAN LOS DINOSAURIOS ESTE ES TU JUEGO

Hablemos de los modos de juegos. Disponemos de varios mapas además tendremos modo online multijugador y modo offline. En el modo offline podemos aprender como jugar sin que nos molesten otros jugadores porque una vez entre a jugar con otros jugadores veras lo que es la rivalidad, por si no tuviéramos bastante con los dinosaurios. En el modo offline lo que si dispondremos es de ayuda ya que cuenta con la posibilidad de jugar con otro amigo. A la hora de jugar en modo local contamos con muchísimas opciones para elegir, desde el ciclo ambiental hasta la dificultad. Si por otro lado os queréis ir al modo multijugador aunque tendremos las mismas opciones no podremos cambiarlas porque nos tendremos que adaptar al servidor que entremos a jugar como es de suponer, teniendo este entre sus características modo PVP o PVE. Nunca estarás solo si lo quieres, porque el juego está diseñado para disfrutar de la experiencia multijugador en modo cooperativo aunque la competición siempre estará presente.

El manejo con el mando está bien gestionado. Y seguramente no habrá sido fácil porque son muchas las cosas que tendremos que gestionar aunque si es cierto que hay algunos puntos no cómodos, tal vez, con algún tipo distintos de gestión hubiera sido mejor, pero bueno, lo dicho, no está mal, lo único es lo dicho con lo que tardaremos más de la cuenta que en pc en hacer uso del inventario para crear objetos, gestionarlos o usarlos. Si hay que decir que hemos encontrado un juego con una fuerte gestión de todo lo que tenemos que mover durante nuestra vida en este prehistórico mundo.

El apartado gráfico sin lugar a dudas cumple con lo esperado. Es un juego enorme y los diseños están muy completos. No llega a lo que teníamos en PC pero claro, no depende del juego, si no del dispositivo. Será todo un gustazo ver los distintos tipos de dinosaurios rondando por ahí, pero no quedéis demasiado rato mirando que la gran mayoría son peligrosos.



QUE LLEVE DINOSAURIOS YA JUGARÁ CON NUESTROS SENTIMIENTOS...

Como siempre que tenemos un juego con varias versiones especiales, te las contamos para que tengas todas las cartas sobre la mesa una vez te decidas por ir a cómpralo. Por un lado tenemos la edición ARK: Survival Evolved que será el juego completo más todos el contenido gratuito lanzado hasta la fecha (prepárate espacio en la consola o pc porque te hará falta), luego está la ARK: Survival Evolved - Explorer's Edition que además del juego tiene un Pase de Temporada que garantiza el acceso a todos los packs de expansión, comenzando con Tierra Chamuscada (ya disponible) e incluyendo más packs que se lanzarán a finales de este año y en 2018 ( Cada uno de estos paquetes aseguran las 300 horas); y finalmente la edición ARK: Survival Evolved - Limited Collector's Edition, que solo está para consolas ( Playstation 4 y Xbox One). Esta incluye un cofre de coleccionista imitando madera que contiene los siguientes materiales: Juego Básico ARK: Survival Evolved, Pase de temporada con 3 Paquetes de expansión, agenda de explorador de cuero artesanal, con 100 fichas de dato (una de cada de las criaturas del juego), collar oficial de ARK, mapa de tela de la isla, un poster del equipo de desarrollo y la banda sonora oficial del juego.



GENERO: MMORPG

PLATAFORMA: PS4, XB1, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: STUDIO WILDCARD

16 www.pegi.info

NOTA 8.5

ARK SURVIVAL EVOLVED

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | HISTORIA | 8.2 |
| GRAFICOS | 9.2 | MUSICA | 8.2 |
| JUGABILIDAD | 8.7 | TRADUCCION | 6.7 |




REALIZADO POR BIBI RUIZ



# CONCLUSIÓN

ARK: Survival Evolved es un juego potente. La mezcla de supervivencia y dinosaurios ya sería suficiente para llamarnos la atención pero sumémosle un gran sistema de recolección, un mundo entero para explorar, enemigos en cada esquina y unos entornos realmente espectaculares. En contra tendremos que la curva de aprendizaje será alta y que la adaptación al mando podría haberse cuidado más.




## Dicen que a todos nos gusta soñar, pero si te atrapan los sueños, ¿cómo vas a escapar? Nightmare Boy

De manos de BadLand nos llega Nightmare Boy, un juego de plataformas al estilo 2D que nos hará recrearnos como si estuviéramos jugando a una recreativa.

El argumento nos pone en el papel de un niño que ha sido atrapado en el mundo de los sueños después de ser transformado por un mago. Nuestro objetivo será intentar buscar la salida de aquel lugar y ayudar a otros niños que se encuentran también atrapados.

Una vez aquí, comenzará nuestra aventura por este mundo libre donde extrañas criaturas, entre ellas zombies, intentarán matarnos.

Por el camino, nos encontraremos personajes con los que interactuar y además tomar decisiones en nuestras conversaciones.

Con una jugabilidad no muy difícil, podremos golpear a los enemigos con nuestros puños, lo cual a veces no es el mejor método, o por ejemplo lanzando ondas de fuego, que irán agotándose y tendremos que ir recargando. Conseguiremos una especie de gemas/piedras preciosas que nos permitirán recargar nuestro poder y comprar objetos. Y un dato curioso, para guardar partida tendremos que dirigirnos a nuestra amiga la muerte y pagarle.






A lo largo de lo que vayamos haciendo, iremos desbloqueando tanto mejoras, como el aumento de nuestra vida o mejores saltos, y habilidades que nos ayudarán a luchar mejor contra nuestros enemigos. A su vez hay ciertos elementos coleccionables que influenciarán nuestro posible final.

Los jefes finales, que han sido creados con mucho mimo, serán quienes nos pongan las cosas más difíciles.

El mapa nos muestra varios caminos, y tendremos que estar pendientes si queremos obtenerlo todo.

Sus gráficos nos recuerdan a juegos de la recreativas y cuenta con diseños muy llamativos y bien hechos, al igual que la música que lo acompaña, por lo que llamará vuestra atención en el primer momento, y como no, os atrapará en su mundo.

Y para finalizar, cuenta con subtítulos en español, asique no tenéis excusas para empezar esta aventura.

## CONCLUSIÓN

Nightmare Boy nos engancha en su mundo de pesadillas donde se nos ofrece algo "diferente"




# DE MAZMORRA EN MAZMORRA Y TIRO PORQUE ME TOCA

**Con un diseño de personajes al más puro estilo Anime, nos llega este juego de rol para nuestra portátil**

Mary Skelter es un nuevo juego de rol que llega de las manos de Compile Heart (creadores de Hyperdimension Neptunia) a la portátil PS Vita.

Su estética anime nos pondrá en la piel de un grupo de personas que se ven encerradas en Jail, una prisión viviente rodeado de numerosos enemigos que intentarán acabar con nosotros.

La visión del juego es en primera persona durante todo el tiempo, lo que resulta un poco raro cuando uno está acostumbrado a este estilo de juegos, pero después de un rato jugado

uno es capaz de adaptarse bien.

La mecánica del juego se basa en ir por las mazmorras consiguiendo nuestros objetivos enfrentándonos a combates por turnos (también en primera persona), cada cierto tiempo una ruleta aparecerá y dependiendo de los que nos toque nos podrá por ejemplo restaurar la vitalidad de algún miembro de nuestro equipo. También saldrá un monstruo especial de la zona que irá detrás de nosotros y para darle esquinazo tendremos que correr, aunque podemos enfrentarnos a el, pero no siempre es recomendable, puesto que si tenemos un nivel no muy alto puede acabar con nosotros fácilmente.

Una de las características que nos ofrece Mary Skelter es que contaremos con más de 20 trabajos para personalizar nuestros personajes, que tendrán sus habilidades concretas, por lo que podremos dedicar personalmente el rol de cada uno de ellos.




FRONT
HP 620
SP 90
FRONT
HP 484
SP 108
BACK
HP 466
SP 85
BACK
HP 306
SP 99
FRONT
HP 380
SP 97

Dentro de las mazmorras tendremos la oportunidad de ir usando habilidades concretas de nuestros personajes que nos permitirán avanzar por otros caminos e incluso abrir cofres. Tendremos una barra que se irá rellenando en cada batalla y posteriormente servirá para que se transformen durante una batalla aumentando su daño o curarse.

Como un juego de rol que es, nuestros personajes irán subiendo de nivel y aumentando sus características. Tendremos un herrero para mejorar o construir nuevas armas.

En nuestro tiempo libre visitaremos "nuestra base" un lugar donde conviven de forma pacífica y tranquila y donde podremos aumentar nuestra relación con otros miembros visitándoles en sus habitaciones y ofreciéndoles regalos.

Un gran número de misiones secundarias va actualizándose cada vez que vayamos avanzando, por lo que el juego nos dará horas de disfrute.

Gráficamente los escenarios no es que sean una maravilla, casi siempre es lo mismo, pasillos con zonas ocultas, trampas y tesoros. Mientras que en las conversaciones, en las que se nos muestran las imágenes de los personajes, se ve mucho mejor visualmente.

Para finalizar, Mary Skelter no está traducido en español, por lo que tendréis que jugar con subtítulos en inglés.



GENERO: ROL | PLATAFORMA: PSV
DISTRIBUIDORA: | DESARROLLADORA:




| | |
|---|---|
| MARY SKELTER: NIGHTMARES | |
| HISTORIA | 7.0 |
| GRAFICOS | 7.0 |
| MUSICA | 7.0 |
| JUGABILIDAD | 7.0 |
| TRADUCCION | 7.0 |
| NOTA | 7.0 |

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE




# CONCLUSIÓN

Mary Skelter: Nightmates es un juego de rol que te mantendrá enganchado durante horas a tu PS Vita.




# NUNCA NOS CANSAREMOS DE UN NUEVO RESIDENT EVIL

**Del director Resident Evil 7 biohazzard, Köshi Naknishi nos llega Resident Evil Revelations, un juego que nos trasporta a los sucesos que ocurriendo entre Resident Evil 4 y Resident Evil 5 donde veremos el virus T-Abyss.**

Sería raro que a estas alturas no sepas como se desarrolla Resident Evil Revelations aunque no te preocupes, te lo contamos nosotros si no lo sabes. Este se reparte su historia en capítulos al puro estilo serie televisiva donde se pon irá recordando donde nos encontramos al principio de cada episodio. Además tendremos varios protagonistas, y veremos la historia desde la vista de distintos personajes, algunos ya siendo grande conocidos como Jill Valentine y Chris Redfield.

Vayamos a la historia. Un operativo de alto nivel en paradero desconocido. Un barco abandonado. Cuando los agentes comienzan a investigar se topan con un terror que les llevará a los límites de la locura. Serán la agente de las BSAA, Jill Valentine, quién tendrá que encontrar a su compañero desaparecido Chris Redfield. Viajando hacia la última posición conocida del agente Redfield, Jill y su compañero Parker Luciane se encontrarán con un aparentemente abandonado y misteriosos crucero llamado Queen Zenobia donde inconcebibles terrores aguardan… Este juego llega inicialmente de Nintendo 3DS, pero fue tal su acogida que se pasó a las consolas de sobremesa y hace un par de años lo vimos para las consolas de la generación anterior. Ya en su día, con esta portabilidad se vieron nuevos añadidos como un enemigo nuevo, Wall Blister, una criatura mutada que porta el virus T-Abyss que se propaga a través del agua; un modo de dificultad extra, la integración en la plataforma ResidentEvil.net y mejoras en el Modo Asalto. Este modo de juego apareció por primera vez en Resident Evil Revelations, en el cual podremos jugar online en modo cooperativo o en solitario en el modo para un jugador, enfrentándonos a hordas de enemigos en una gran variedad de misiones con lo que subiremos el nivel de nuestro personaje y también obtener mejorar para nuestras armas.

También nos encontramos con el Modo Infierno. Lo curioso de este modo no será la dificultad de acabar con los enemigos: más balas y menos munición por ahí tirada, sino será que todo está cambiado. ¿Te acuerdas en el modo normal donde había más munición? ¿Sí?



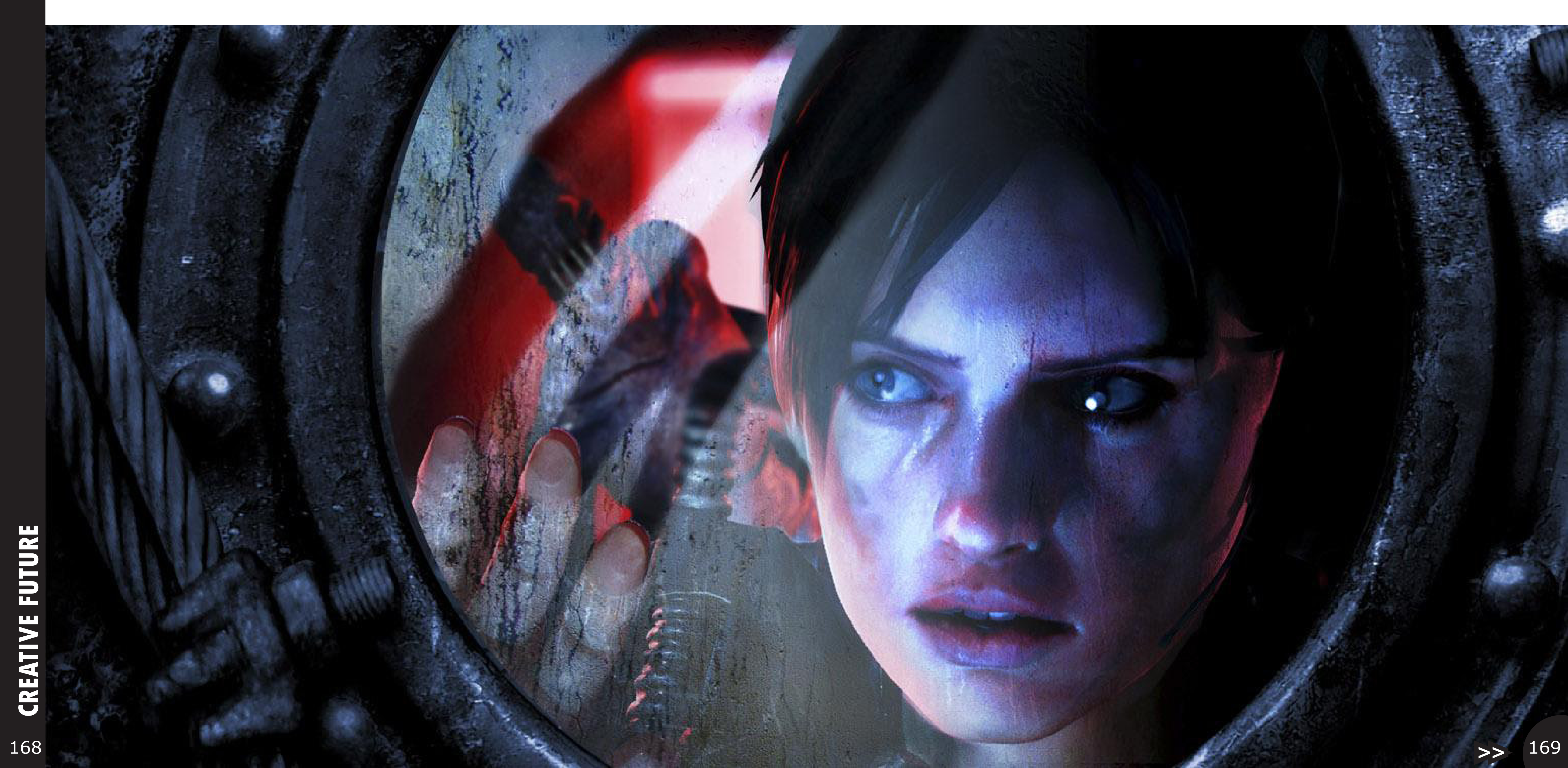


>>

Pues olvídate de ellos porque ahora no estará allí, pero será más complejo aun, porque los enemigos tampoco aparecerán en el mismo lugar, realmente será un infierno este modo.

Llegamos a este punto ya habréis aeriguado que el juego no es nuevo, sino una remasterización la cual se ha mejorado con un apartado visual en alta definición, mejorada tasa de imágenes por segundo y texturas revisadas. Lo bueno de estas remasterizaciones es que no llegan sola, tenemos el Modo Asaltado cooperativo con el desafío "El Barco Fantasma: Caos", junto a varios esquemas de controles flexibles y todos los contenidos descargables previamente lanzados a modo de recompensas desbloqueables dentro del juego. Efectivamente, el apartado visual llega muy mejorado, ahora con una resolución de 1080p, llegando a mostrarnos un entorno más pulido, con un aumento de detalles y con unos movimientos de las criaturas mejores.

Ya contado todo lo que nos encontramos podemos decir que en el apartado jugable no habrá novedades, lo mismo que la historia se mantendrá como el original, ya que lo interesante es que por buen precio tendremos el juego con todo el contenido extra y esos mejorados gráficos en nuestra jugoteca de actual generación.









| | |
|---|---|
| GENERO: SURVIVAL HORROR | PLATAFORMA: PS4, XB1 |
| DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: CAPCOM |

16 www.pegi.info

NOTA 7.9

| RESIDENT EVIL REVELATIONS | | HISTORIA | 8.4 |
|---|---|---|---|
| GRAFICOS | 8.1 | MUSICA | 7.6 |
| JUGABILIDAD | 7.8 | TRADUCCION | 6.2 |




REALIZADO POR ANTONIO FERNANDEZ



# CONCLUSIÓN

Para concluir podemos decir que la adaptación de Resident Evil Revelations a las consolas  de actual generación ha sido buena y compensada con todas las mejoras añadidas. Tendremos algunos detalles de los cuales sabremos que era un juego pensado para portátil como la posición de la cámara y la duración de los capítulos pero nada que altera la perfecta jugabilidad, y además no llega a un precio muy alto por lo que si eres de los que quiere tener todos las remasterizaciones de la saga como llegamos viendo últimamente, no puede dejar escapar esta.




# ATRAPADOS EN LA OSCURIDAD DEL INSTITUTO

**Siempre nos ha rondando una pregunta en la cabeza: ¿Cómo sería estar en un colegio de noche? Una pesadilla.**

En 2001 en Corea del Sur se lanzó su versión original, la cual tuvo buena aceptación entre los jugadores, el equipo de ROI Games años después ha decidido realizar el remake, White Day: A Labyrinth Named, para enseñarnos como es su videojuego de terror.

El argumento, un tanto tétrico nos pone en la piel de un joven estudiante que se encuentra atrapado de noche en el instituto Yeondoo cuando intenta dejarnos unos regalos a las chicas en las que está interesado, ya que White Day en algunos países es conocido como "San Valentín", donde una serie de mitos y



leyendas urbanas rodean el misterio de este instituto. Nuestro camino no estará lleno de rosas, pues nos daremos cuenta de que los conserjes y vigilantes no actúan de un modo normal, ya que si encuentran a cualquier estudiante decidirán que lo mejor es matarlo. Con el corazón en un puño tendremos que recorrer las obscuras clases y pasillos para ir avanzando, a la vez que nos encontraremos con nuestras compañeras, las cuales también se verán afectadas dependiendo de nuestras decisiones. Somos totalmente vulnerables, aquí no tenemos nada para protegernos, solo tendremos que ir escondiéndonos de las linternas y de los silbatos y rezar para que no nos encuentren, ya que muchas veces aunque estemos lejos o incluso escondidos detrás de una mesa

Tendremos que explorar todo cuidadosamente para ir consiguiendo lo que necesitemos para poder continuar y unir cabos, ya que no se nos indicará todo el rato a donde tendremos que dirigirnos.

Por lo que será un plus para estar en constante estado de alerta, ir recorriendo pasillos en la oscuridad mientras sabes que el conserje está a la vuelta de la esquina.

También aparecerán fantasmas para añadir un punto más de dificultad. Iremos consiguiendo monedas que nos permitirán comprar en las máquinas expendedoras comidas que restablecerán nuestra salud o nuestro estado de pánico. Nuestras acciones tendrán consecuencias, y cada vez que juguemos lo podre-



# EMERGENCIA, ALUMNOS EN LOS PASILLOS.

GENERO: SURVIVAL HORROR | PLATAFORMA: PS4

DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES | DESARROLLADORA: ROI GAMES

18 www.pegi.info

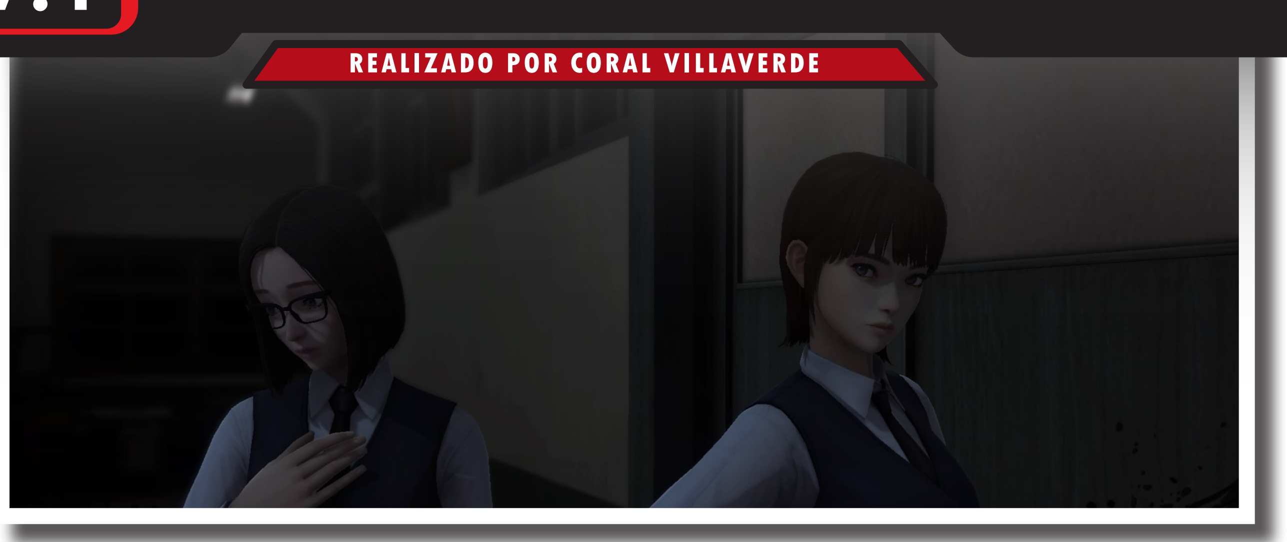
NOTA 7.4

**WHITE DAY: A LABYRINTH NAMED SCHOOL**

| | | | |
|---|---|---|---|
| HISTORIA | 7.4 | GRAFICOS | 7.5 |
| MUSICA | 7.4 | JUGABILIDAD | 7.8 |
| TRADUCCION | 7.0 | | |




REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



mos hacer de un modo único, por lo que es un título bastante rejugable ya que nos permite hasta conseguir siete finales distintos, donde nos quedaremos pasmados muchas veces por el desenlace.

Gráficamente se nota el paso del tiempo, aunque después de 15 años no está mal lo que han logrado modificar, destacando los escenarios, ya que el colegio está muy bien recreado.

La traducción cuenta con subtítulos en español y voces en inglés.

# CONCLUSIÓN

White Day es un título diferente que te lo hará pasar realmente mal, una aventura entretenida pero que no llega a ser impresionante.


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
MONSTER HUNTER WORLD
METAL GEAR SURVIVE
SECRET OF MANA
#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE FUTURE GAMES
CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES
SIGUENOS EN